平成4年11月6日発行(毎週1回金曜日発行)第7巻 通巻203号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ファミコン通信

ファイナルファンタジーV総特集号!

11・6 1992
290yen

ファイナルファンタジーV

年末に絶対見逃せないRPGをファミ通独占で徹底チェック



先週に引き続き激震の発言集
ゲーム業界のトップに突撃!

日本の社長

あっと驚く新作スクープをお届け! 天使の詩も人生劇場も熱狂的なファンが多くて、続編の登場が待ち望まれていた2本だぞ

天使の詩II 堕天使の選択/大爆笑 人生劇場

今秋発売の大作人気RPGを3本まとめて攻略するぞ! 徹底的な攻略で必ずあと1歩進ませますっ!!

真・女神転生/ランドストーカー/ドラゴンクエストV

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

〃大爆笑人生劇場〃発売に寄せられる全国からの期待の声

あの人生劇場が12月、スーパーファミコンになって帰ってくるのだ。





SONIC BLAST MAN™
TONG KING SHOW

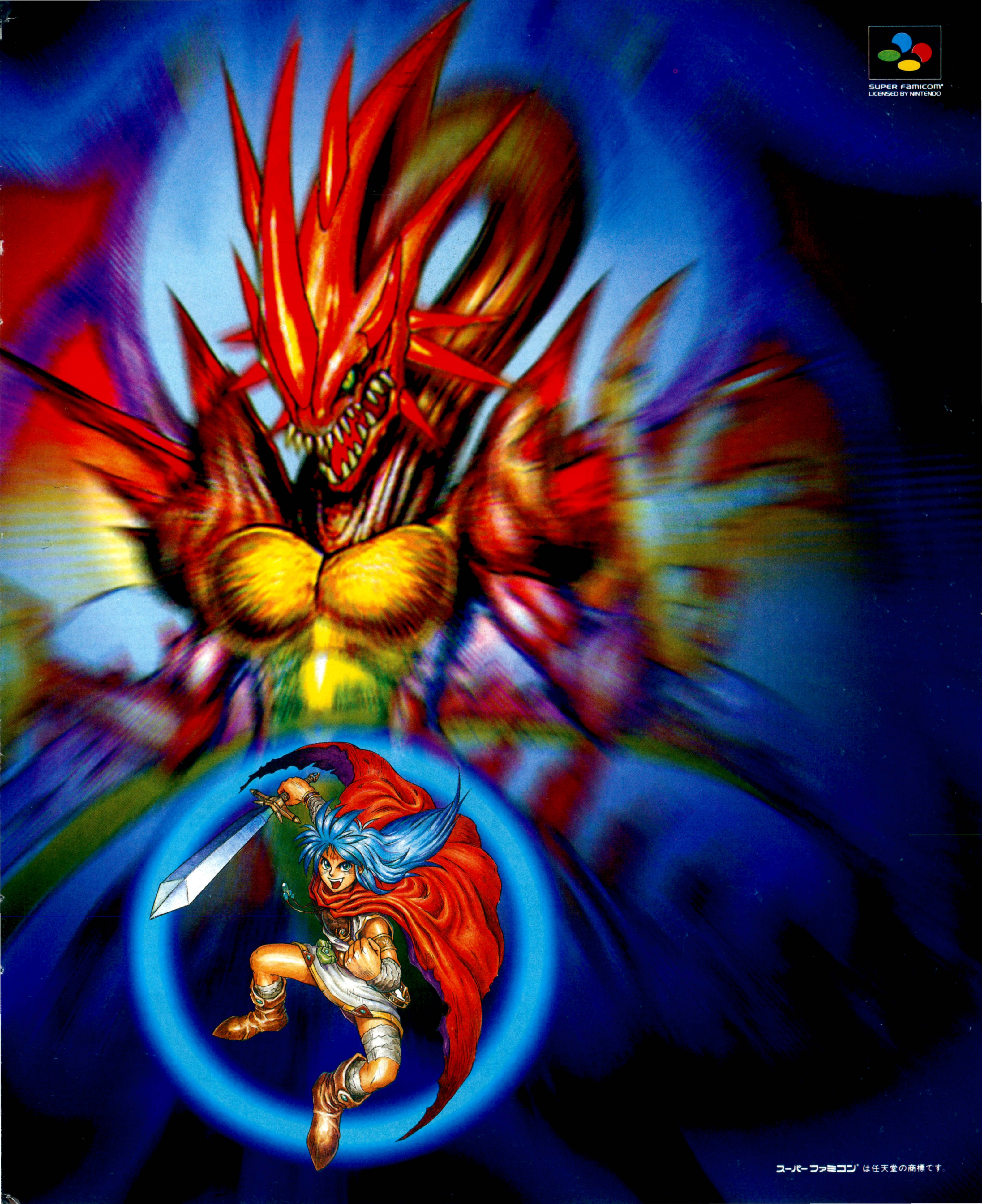
スーパーファミコン用 ROMカセット
絶好調発売中!! 価格8,500円(税別)

株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340

お小遣いためて待ってます。（小学6年生）遠足よりも、大好きな彼とのデートよりも発売日が待ち遠しい私って変。（女子中学生）受験生ですが、これで浪人を覚悟しました。（男子高校生）腕をみがいて孫に勝つ。（75歳男性）お正月は、これ1本です。（男子大学生）またキッチンで格闘します。（主婦）ゲームは嫌いだが、これはいける。（45歳会社員）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO


CAPCOM
ブレスオブファイア誕生。
―未だ、かつてない舞台へ。―
竜の戦士
BREATH of FIRE
ブレス オブ ファイア
TM
■スーパーファミコンソフト 12M+バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 来春発売予定 定価9,800円(税別)
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1新宿住友ビル43F


SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
はんじゅくヒーロー
半熟英雄
ああ、世界よ半熟なれ…!!
今、戦いの時が来た!
ついに!タマゴの正体が明らかになる!?
何が出てくるかわからない、
敵も味方も入り混じって
ハラハラドキドキがウリの「タマゴ召喚(しょうかん)」。
タマゴの中でいまやおそしと
待ちかまえてるエッグモンスターたちも、
12月19日発売に向けて戦闘体制は整った!?
半熟VS完熟、そのバトルはまさに今年の年末を
かざるにふさわしい大イベントとなるはずだ!!
▲月に一度の爆笑タイム?!よせくるイベントの数々
▲敵城めざして大進軍!! 新たなる大地に平和を取り戻せ!
▲エッグモンスターVSエッグモンスター!! 美女と野獣の争い?!
12月19日発売!!
SATURDAY
希望小売価格:9,500円(税別)
©スクウェア 1992

WEEKLY
ファミコン通信

CONTENTS

1992 11・6

COVER キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸(LIGHT&SHADOWS,INC.)
エアブラシ／三浦健司／(LIGHT&SHADOWS,INC.) デザイン／鎗田準二

発行所 株式会社アスキー〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111(代表)







GAME INDEX

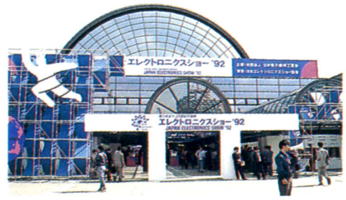
価格のあとに［込］マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



ⓒLIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

EVENT

エレクトロニクスショー'92開催!!
マルチメディアの花は開いたかな？



10月13日～17日までの5日間、大阪のインテックス大阪において日本で最大のエレクトロニクス製品展示会である、エレクトロニクスショー'92が開催されたのだ。日本を含む内外17ヵ国から436社／団体が参加した、今年のエレクトロニクスショー。ここのところ、ゲーム業界と各社電機メーカーの結び付きが強まっているだけに、ボクらにも気になる展示会だね!! じっさい、ゲーム業界と各社家電メーカーとの結び付きを証明する格好の展示会になっていたのだ。

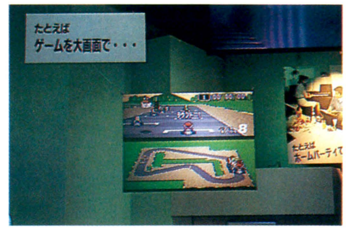
たとえばシャープのプロジェクター、〝液晶ビジョンPI〟のデモンストレーションには、『スーパーマリオカート』が使われていた。このプロジェクターは、ゲームを映しても焼き付かないというのも売りのひとつなのだ。また、日本ビクターは以前にも一度紹介したゲームポジション付きのハイビジョンサイズテレビ、〝マルチワイドビジョン パノラマ〟に、ワンダーメガをつないで来場者にアピールしていたぞ。熱中してプレーする人もけっこう見受けられたのだ。

そのほかにも家庭用ゲーム機のコントローラーや周辺機器を製造してる会社が製品を展示したり、展示品のデモンストレーションに家庭用ゲーム機を利用する会社があったりとまさに盛りだくさん!! ミツミという会社は、カーソルの操作を空中で片手でできるパームポイントという製品を、スーパーファミコンに細工してつないで、『マリオペイント』を使ってデモンストレーションしていた。かなり便利そうだし、こういった商品はぜひとも商品化してほしいよね。

もちろんゲーム関連以外のハイビジョンや、CD-Iなどのマルチメディア関連の商品、次世代オーディオといわれるDCC（デジタルコンパクトカセット）やMD（ミニディスク）も元気いっぱいだった。各メーカー、ずいぶん力を入れていて大いに盛り上がっていたぞ。

⬇ご覧のとおりディスプレー内にスーパーファミコンが。ゲームは生活の一部だよね。





⬆⬇シャープの〝液晶ビジョンPI〟。使用しているゲームソフトは任天堂の『スーパーマリオカート』。シャープと任天堂の関係を考えたら、当たりまえのチョイスかなっ？



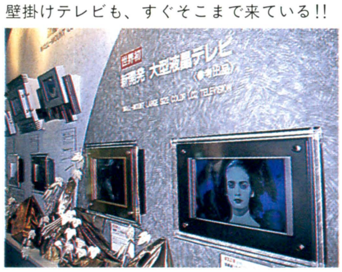


⬆➡米国の、フライトリンクが作ったフライトシミュレーター〝A-300i〟。4機種あるハードの価格は、13万8000円から98万円。ボクらにはちょっと高いよね？

⬇ビクターのマルチワイドビジョン、パノラマ。横に長いだけで凄い迫力が出るぞ!!



⬇薄く大きくなっていく液晶テレビ。夢の壁掛けテレビも、すぐそこまで来ている!!

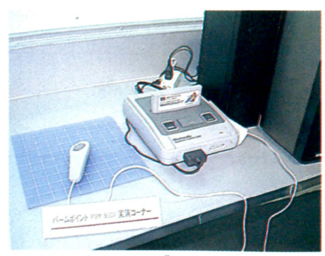


⬆家庭用ゲーム機のコントローラーとか周辺機器を作っている会社はミツミだ。



⬆⬅NECブースには、PCエンジンDuoが置かれてた。PCエンジンマウスももうほとんど完成していたぞ。これで、あとは発売を待つばかりというところだね。





⬆パームポイントで『マリオペイント』を遊んだらどんな絵が描けるんだろうね？

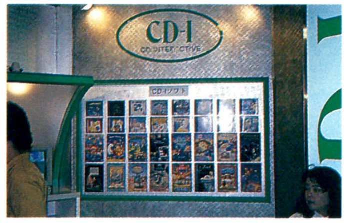
CD-Iはこれからどうなるのかな?

今回のショーで、とくに注目を集めていたのがCD-I。これまで静止画のみしか使用できなかったCD-Iに、ついに動画が使える、FMV(フル モーション ビデオ)という機能が追加されたのだ。パナソニックのFMV機能内蔵型CD-I、CD-I/FMV。そして発売中の日本フィリップスの〝CD-I 205〟に対応する同社のFMVカートリッジがそれだ。また日本フィリップスは内蔵型の発売も予定しているとのこと。会場でのデモに使用されたソフトは、残念ながらFMV機能をフルに活かしていなかったけど、いずれはFMVならではのソフトが発売されるはずだ。普及へ向けてCD-Iがまたひとつ大きな武器を手に入れたっていうところだね。

マンガ形式のソフトが、ソニーミュージックエンターテインメントから、近々発売される予定だし、ハードだけじゃなしに、CD-Iのソフトのほうも、どんどん充実していきそうだね。ホントにゲームマシンのライバルになるかも?＊



➡FMVを組み込めば動画が使えるのだ。あとはいかにして動画を活かしていくか、だよね。



⬆CD-Iのソフトは増えていくいっぽうだ。これから先、FMV機能対応に限らずどういうソフトが登場してくるのか楽しみだよね。



⬅コンパニオンも、ヒマを見つけてせっせと『パームスプリングスオープン』で遊んでいたぞ。CD-Iではいちばん有名なソフトかなっ?



⬆サンヨーが開発中の、CD-I。いろんなメーカーが出したら価格が下がるかな?



⬅日本フィリップスが、現在発売しているCD-I 205にはFMV機能が搭載されていないのだ。といったわけで、このFMV拡張スロットの出番というわけ。こいつを背面に差し込んだら、FMV対応のソフトが楽しめるのだ。発売は、来年の春ごろということだ!!

MALTI-MEDIA

米国11社が企業連合結成

アップル、タンデムといった米国のコンピューター、通信などのハイテク企業11社が〝ファースト・シティーズ〟という企業連合を結成したのだ。この連合の目的は、新しいマルチメディア機器を共同で開発するということなのだ。

これら11社は、1994年に特定都市の約10000世帯を、電話回線や光ケーブルなどで結び、開発したマルチメディア機器を使ったゲーム、テレビショッピング、銀行オンラインサービスなどの実験を行なう予定。この実験で、いままでなかったような、通信を利用した多人数同時プレーRPGなどが、実用化されるかも? 楽しみだよね。

でも気になることがひとつ。これまで個別に開発競争を行なっていた各社が、なぜとつぜん連合を結んだのかということ。一部には、日本のメーカーとの競争を意識して設立されたのでは、という意見もあるのだ。日本が嫌われているおかげで、マルチメディアの開発が進みそうだなんて、なんだか複雑な気持ちだよねえ……。＊

HARDWARE

任天堂とソニーが提携を強化!! 発売時期も正式に発表されたぞ

11月13日、NOA(米国任天堂)が、スーパーファミコン用のCD-ROMプレーヤーに関する任天堂とソニー間の契約についての発表を行なったのだ。任天堂とソニーは、この契約について一度は基本的合意に達していたものの、任天堂がフィリップスと契約を交わしたり、ソニーの米関連会社がSOA(米国セガ)と提携したりと、進展がかなり難航していたんだよね。

今回の発表は、両社がスーパーファミコン用CD-ROMプレーヤーの開発について協力関係を強化することで合意した、というもの。つまり、提携関係をより発展させたもので、この契約により、カートリッジとCD-ROMの両方のソフトが両社のマシンにおいて完全に互換性を持つことになったのだ。

そして、この発表には注目すべきポイントがもうひとつ。スーパーファミコンCD-ROMアダプタを日米で'93年8月に発売を予定しているということだ。初心会での山内社長の「来年8月には量産体制に入りたい」という発言以来、これが発売時期についての初めての正式発表ってことになるよね。これで、いよいよスーパーファミコンCD-ROMアダプタの姿を見られる日が近づいたってことかな!? ＊





⬆一時は中断されるのでは……と噂されていたプレイステーション。これでひと安心ってとこだね。イラストはあくまで予想ね。



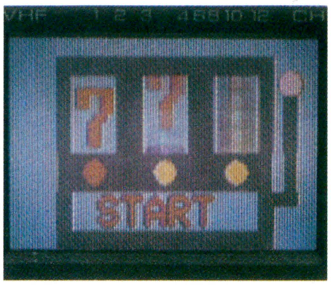
HARDWARE

ラジオ＋テレビ＋音楽CD……オマケにゲームも付いてくるぅ!!

カシオから、ゲームが遊べる液晶テレビ内蔵CDラジカセが発売されるぞ。その名は〝CD-TV100〟。ゲームが遊べるといっても、ゲームマシンを接続してモニターとして使用するわけじゃない(もちろん、モニターとして使用することもできるけどね)。本体に内蔵されたオリジナルのゲーム機能を楽しむことができるのだ。

このCD-TV100に内蔵されているゲームは2種類、ディスクバトルとミュージックバトル。どちらも音楽CDのデータ(曲数や、曲の長さなど)を利用したものだ。ディスクバトルは2枚の音楽CDを交互にセットして強さを競いあうもの。いわば、バーコードバトラーのCD版といったところだ。ミュージックバトルのほうは1枚のCDでも遊べるもので、1曲ごとのデータを使ってプレーをする。こちらのゲームには強いボスキャラなんかも登場するぞ。また、CDスロット演奏機能というのも付いていて、この機能を選ぶとスロットマシンで遊ぶこともできるぞ。絵柄が3つ揃えば大当たり、セットしてあるCDのいずれかの曲がランダム演奏されるようになっているのだ。

発売は11月20日、お値段のほうは49800円だ。これだけいろんな機能が付いてて、この値段だったらお買い得かな!? ＊



⬆これがCDスロット演奏機能の画面。絵柄が揃わなきゃ一生、曲が聴けなかったり!?



⬆モニター2.2型のカラー液晶。通常の音楽CD演奏時には演奏時間表示などに使われる。ゲームのモニターとしても使用できるぞ。



⬅これが、そのゲーム中の画面。ワニと怪獣がしっかりとアニメーションしたりするのだ。ふたつのゲームともカシオがオリジナルで開発したということだ。でも、やっぱりバーコードバトラーを思い出すよね。

SCHOOL

バンタンデザイン研究所がゲームデザイン講座を設立!!

さまざまな分野のクリエーター養成講座を、数多く開設しているバンタンデザイン研究所。講座のなかには、キャリアスクール電脳コースという、コンピューター関連の夜間講座もあるんだけど、このキャリアスクールにゲームプログラミング科とゲームシナリオ科が新しく開講されたのだ。ゲームスクールの開設は最近よくあることだけど、シナリオ専門に教えてくれる講座というのは珍しいよね。

授業料は、プログラミング科が半年間で36回授業を受けて22万円、シナリオ科は半年間で18回の授業で80000円だ(いずれも別途入学金60000円が必要)。けっして安い値段じゃないけれど、専門学校や既存のゲームスクールとくらべるとかなりお得な感じ。おまけに夜間講座なので、働きながらでも学べるというのはポイント高いぞ。

11月からは第1期の授業が始まるというこの講座、受講者のなかから第2、第3の堀井雄二は生まれてくるのかな? ＊



⬆11月期の募集はまだ継続中。また、来年春にも、新規受講者の募集があるらしいぞ。

AMUSEMENT

ブームはまだまだ続くのかな!? クレーンのつぎはシャベル登場

まだまだ衰えることを知らないクレーンゲームブーム。今度はナムコが、どんな形や大きさ(といっても、払い出し口より大きいものは無理だけど)の景品でも取ることができる新型のショベル(!?)ゲームを開発したのだ。その名は『SWEET FACTORY』。ベルトコンベアーに乗って回転する景品を大きなショベルですくい上げるというスタイル。すくい上げられた景品は、移動するスライドテーブルによって払い出し口に落とされるというシステムだ。このシステムだと、ぬいぐるみといっしょに、小さなお菓子や、ツメのひっかからないボールなんかを景品にすることができるというわけ。11月下旬にも、設置が開始されるということだ。 ＊



⬆文章で説明しても、ちょっとわかりづらいかもしれないけど、やれば一発でわかる。

気になる数字……………約200人

大阪市のソフトハウス、テイジイ総合研究所の今年度新卒大学生の入社希望人数。これは昨年の約4倍の人数。同社の中心は、ビジネス用ソフトの受託だったが、この春パソコン用RPG『ソード・ダンサー』がヒット。一躍、ゲーム好きな理工系学生の注目を集め、応募が殺到したのだ。

SOFTWARE

MIDI音源を完璧にコントロール ビクターのMIDI拡張ROM!

ビクターは、MIDI対応の楽器をワンダーメガに接続して、自動演奏などが楽しめるというMIDI拡張ROMを開発中。製品名などはまだ未定なのだが、早ければ今年中にも発売される予定なのだ。

MIDIとは、キーボードやリズムマシンなどの、デジタル楽器を制御するための国際規格のこと。この規格に対応した楽器ならば、『MIDI拡張ROM』を使っての自動演奏が可能になるのだ。また、演奏するだけではなく、曲のテンポや音色、音の高さなども自由に変えられるぞ。ほかにも、環境ビデオのように演奏中コンピューターグラフィックを表示する機能や、画面にキーボードが表示されて、それに合わせて演奏の練習ができる機能なども搭載されているのだ。

「価格などはまだ未定です。ふつうのゲームソフトより高くなりそうですが、極力価格を抑えるため努力中です」(ビクター 広報)

ただ注意しなければいけないのが、『MIDI拡張ROM』、MIDI対応楽器、ワンダーメガ本体の3点だけでは演奏できないということ。実際には、MIDI対応の音楽データを収めた『MIDI WORLD』というCDや、専用接続ケーブルなども必要になるからね。

家庭で簡単にミュージシャン気分が味わえるこのソフト、発売されるのが楽しみだよね。 ＊





⬅これが『MIDI拡張ROM』のサンプルカートリッジなのだ。



⬆キーボード練習モードを使えば、楽譜が読めない人でもキーボードが弾けるぞ。





⬆『MIDI拡張ROM』は、このオーディオフェア'92に参考出展された。ワンダーメガの、オーディオ機器としての側面がクローズアップされていたのだ。

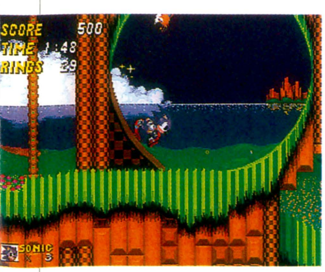
CAMPAIGN

『ソニック2』の発売に向けて セガが放つ大型キャンペーン!

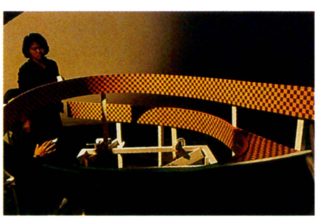
ついに11月21日に発売になる『ソニック2』。この発売に向け、セガは『ソニック2』のキャンペーンを展開する。名付けて"超音速アクション"キャンペーンだ。このキャンペーンは、まずクイズ形式のテレビコマーシャルに始まる。そのクイズの答えは販売店の店頭に流れているデモ用のビデオを見ればすぐにわかるという簡単なものなんだけどね。そして、その答えを記入して応募すると、もれなくキャッシュバッククーポンが送られてくるのだ。このクーポンにメガドライブと『ソニック2』を購入した証明のシールを貼って送ると1000円の現金が戻ってくるのだ。さらに抽選でソニックオリジナルグッズプレゼントもあるということだ。

「こういうキャンペーンはこの業界では初めての試みでしょう。みなさんが販売店に足を運んでくれるといいですね」(セガ 宣伝部)

肝心のテレビコマーシャルというのも実写とアニメを合成するという手の込んだものだ。しかし、キャッシュバックシステムといえば主婦をターゲットとした洗剤などのキャンペーンではおなじみだけど、ゲームソフトでは……? ＊



⬅躍動感のある動きが魅力の『ソニック2』。この動きをCMではどこまで表現できるかな?



⬆CM撮影に使った小道具。左のループを再現したものかな?

AMUSEMENT

日本初の和風バーチャル!? 太秦映画村の体感SFX時代劇!

京都にある東映太秦映画村。ここにTOEIシネマシミュレーターという、体感シアターがあるのを知っているかな? 来年4月から公開される、ここの新しい上映プログラムは、忍者の活躍を体感できるというユニークなものなのだ。

映画のタイトルは『忍者大戦』。謎の魔人にさらわれてしまった女の子を、忍者が助けに行くというストーリー。観客の視点は忍者のもので、忍者が縦横無尽に飛び回るのを体感できるというわけ。

体感ものといえばSFネタが多いんだけど、忍者が主役なんて、さすが映画村ってところかな? ＊



⬆『忍者大戦』撮影中の東映太秦映画村。実際の映画では、セットを使ったロケに加え、かなりの特撮が駆使されるのだ。

⬇左は主人公の忍者。右は謎の魔人。戦いは魔人の住む暗黒大魔城でくり広げられる。

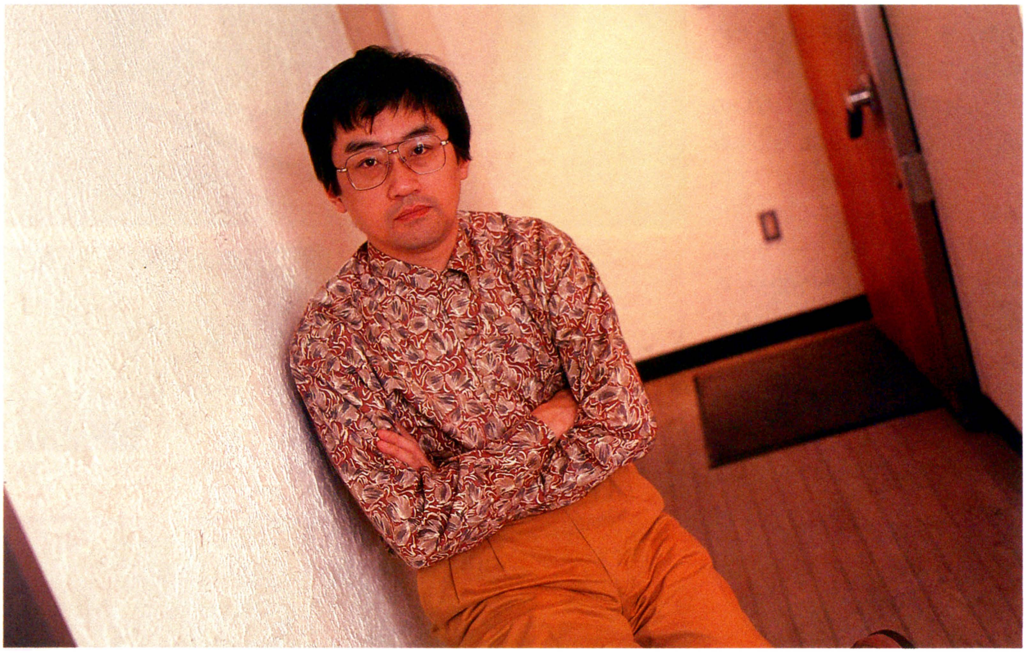


CD-ROMの普及は大歓迎！作曲家の腕の見せどころだね

作曲家
田中公平

テレビやオリジナルビデオなどのアニメの音楽を数多く手掛ける。11月にアスミックから発売のRPG『レナス』の音楽を担当。

Photograph by Mikio Kitahara



今週登場の田中公平さんは、『笑ゥせえるすまん』や『21エモン』などのテレビアニメの音楽で有名な作曲家だ。近ごろはゲーム音楽の作曲にも挑戦するなど、意欲的な活動を繰り広げているのだ。11月13日には田中さんが音楽を手掛けたスーパーファミコン用ソフトの最新作『レナス』が発売される予定だ。

——『レナス』の作曲はどういうふうに話が来たんですか？

田中　以前にアスミックさんの、『サーディオン』の音楽をやったんですよ。そのときに気に入ってもらえたようで〝今回も〟という感じで依頼が来ました。なかなか力の入った仕事になりましたよ。というのは、『レナス』は構想に5年以上もかけて、ようやく実現したものなんだそうですよ。じっさいの制作期間だけでも2年ぐらいはかかったそうで……。ですから、チョチョイのチョイってな感じで音楽をくっつけるのは、スタッフのみなさんに失礼だと思って、打ち合わせを綿密に行ないました。イメージイラストも40枚ぐらいいただきましたので、その世界に浸ろうと1カ月ほどそのイラストを眺めて過ごしたりもしましたよ。

——納得いくものになりました？

田中　そうですね。8音しか使えないという条件で、うまくオーケストラを表現するのは、技術を要するし、時間もかかるんですよ。その点、すぎやまこういち先生はうまくやられてますね。僕も僕なりに8音でホントのオーケストラを表現できたと思います。でも、これからはCD-ROMソフトでふんだんに生の音を使ってみたいです。

——作曲家という立場からみて、CD-ROMソフトの魅力は？

田中　CD-ROMの大容量をすべてゲームの内容につぎこんでいるソフトというのは、なかなか出てこないと思うんですよ。開発にも時間がかかるんでしょうし。だから、まずは音楽の良さを活かしたソフトがどんどんでてくるんじゃないでしょうか？　そこで作曲家が注目を浴びそうですよね。僕たち作曲家にとっては、もっと普及してもらいたいハードですよ。

——『レナス』以後の予定は？

田中　まだ、詳しくは言えないんですが、某有名RPGの続編の音楽をやることが決定してます。

——それはCD-ROMソフトで？

田中　さあ、どうでしょう(笑)。

——最後に、これからやってみたい仕事はどんなことでしょうか？

田中　まずはソフトの企画の段階から参加して音楽を作ってみたいですね。このシーンはこんな曲をつけたいので、容量をこれだけ空けてほしいとか相談してね。それから世界に通用するようなアニメの音楽も作ってみたいですね。いまの日本で世界に誇れる文化というのは、ゲームとアニメとカラオケぐらいでしょうからね。そのうちのふたつに参加できる僕は幸せですよ。ついでにカラオケも得意ですけどね(笑)。　＊

MINI INFORMATION

▶2メガ対応の『天外魔境ZIRIA』登場!?

CD・ROM²で大ヒットした『天外魔境ZIRIA』。その『天外魔境ZIRIA』がスーパーCD・ROM²対応ソフトに生まれ変わって登場するぞ。とはいっても内容はそのままで、バッファ2メガ対応(読み込み回数が減るから、よりスムースにプレーできるのだ）にプログラムし直したもの。ただし、このソフトは非売品。10月20日～12月31日にNECホームエレクトロニクスが行なう〝PCエンジンDuo/CD・ROM² 100万台突破!!記念セール〟というキャンペーンの景品として作られたものなのだ。期間中にPCエンジンDuoを買った人、先着30000人にプレゼントされるということ。『天外』ファンのために販売もしてくれるといいんだけどね。

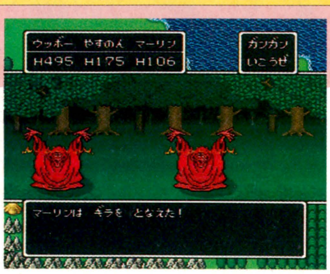


ランドストーカーオリジナルシングルCDをもれなくプレゼントする
スペシャル予約キャンペーン実施中!!
三次元のゲームシーンが新たなる冒険の扉を開いた。
LANDSTALKER
バーチャルアドベンチャー
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
行方不明のお宝「キング・ノールの財宝」を求めて、メルカトル島に今、着いたところだ。なんたってオレさまの仕事はトレジャーハンター、つまり“宝探し”ってわけだからな。名前はライル。そして一緒に旅する相棒が、このプチデビルのフライデー。ところで、オレたち同様に財宝のありかを探っているヤツがいるようだ。まっ、同業者に横取りされてもしょうがねえから、島の住人から情報を集めるとすっか…。さァて、どこから始めっかな。
しさい「こちらで おまちください
メルカトル公爵からの ごあいさつが
ございます
DDS 520
Diamond Shaped Dimension System
16メガ
バッテリーバックアップ
※DDS520：菱型で構成された3次元空間システム
10月30日発売予定
8,700円
（税別・標準小売価格）
MEGA DRIVE
ランドストーカーオリジナルCDもビクター音楽産業㈱より12月16日発売2500円（税込）
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
C SEGA
スペシャル予約キャンペーン
販売店店頭にある予約キャンペーンはがきに店頭印と必要事項を記入して応募すると、予約者全員に“オリジナルシングルCD”をプレゼントします。申込締切：1992年10月29日（当日消印有効）

WEEKLY TOP 30

上位のランキングにあまり変動は見られない。それにしても『ドラゴンクエストV』は、今回もダントツのトップなのだ。しかし、年末に向かって上位を脅かしそうなソフトが続々と登場してくる。いつまでトップを守りきれるかな。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



世界のどこかに、とっても貴重なアイテムがある。そ、それはなーんと、エッチな下着。純情ボーイなら、ハズカシィってなことで、赤面クンだけど、これがなかなか防御力の高い役に立つアイテムなんだな。だからって頭にかぶったりはできないぞ。装備できるのは当然、女性だけなのだ。

前回1 前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円
9月27日発売

43407

2 スーパーマリオカート



お子様ランチな遊びはもう飽きた。これからはサバイバルなレースにチャレンジしてみよう。ふたりプレーで1着や2着を目指すのではなく、いかにして相手を蹴落とすか、相手をリタイアさせたほうが勝ちというレースをするのだ。熱く燃えるレースができるが、友だちとの仲は冷たくなるかも。

前回2 前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
レースゲーム
■任天堂
8900円[込]
8月27日発売

7444

3 ストリートファイターII

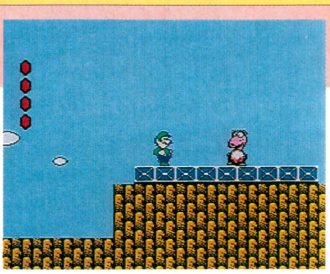


ちょっとオチャメな『ストリートファイターII』の楽しみかたがある。ダルシムの腕が最大どのくらいまで伸びるのか計ってみよう。ダルシムの腕が伸び切ったところでポーズをかけ、定規で長さを計るのだ。それを176センチの身長からわりだせば、実際の長さがわかる。ヒマな人はやってみて。

前回3 前々回7
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
9800円
6月10日発売

2530

4 スーパーマリオUSA

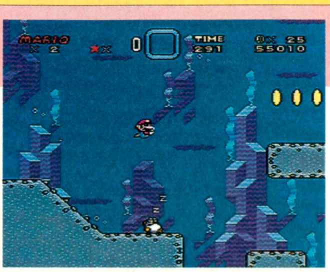


ステージを早くクリアーしたいせっかちな人は、ワープゾーンを利用するのがよろしかろう。ワールド3からワールド5、さらにワールド7へと、ひとつのワールドを飛び越すことができるのだ。ある特定の場所で魔法のクスリを使おう。するとウラ面のツボから、ふたつ先のワールドに行けるぞ。

前回4 前々回4
ファミコン
カートリッジ
アクション
■任天堂
4900円[込]
9月14日発売

1629

5 スーパーマリオワールド



忘れたころにやってくる『スーパーマリオワールド』。一家にひとつは持っていなくちゃいけない必需品のようなゲームソフトだ。高齢化社会にうってつけの長寿番付ナンバーワンソフトともいえるよね。マリオのゲームのヨイところは、ただボーッと見ているだけでも楽しいってことじゃないかな。

前回10 前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
8800円[込]
'90年11月21日発売

1165

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 大昌ビーヤング（宮城 仙台）、藤崎（宮城 仙台）、おかじま電器全店（千葉 幕張ほか）、おもちゃのQ(東京 野方)、伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館TOY PARK（東京 銀座）、アイワールド（神奈川 相模原）、松坂屋（愛知 名古屋）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）、そごう（大阪 心斎橋）、大丸（福岡 博多）、トキハ（大分 大分）

6 マリオペイント



前回12　前々回8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　グラフィックツール
9800円[込]　7月14日発売
1028

7 大戦略エキスパート



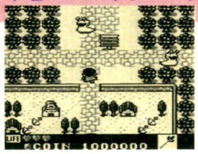
前回7　前々回12
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■アスキー　シミュレーション
9800円　9月25日発売
978

8 ダービースタリオン 全国版



前回8　前々回5
ファミコン
バックアップカートリッジ
■アスキー　シミュレーション
7200円　8月29日発売
974

9 カエルの為に鐘は鳴る



前回9　前々回16
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■任天堂　アドベンチャー
3900円[込]　9月14日発売
910

10 提督の決断



前回5　前々回9
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■光栄　シミュレーション
14800円　9月24日発売
855

順位	前回	前々回	タイトル	機種	ジャンル	メーカー	発売日・価格	得点
11	13	14	星のカービィ	ゲームボーイ カートリッジ	アクション	■任天堂	4月27日発売　2900円[込]	801
12	6	3	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	シミュレーション	■ユタカ・バンダイ	9月18日発売　9500円	692
13	22	21	スーパーマリオランド	ゲームボーイ カートリッジ	アクション	■任天堂	'89年4月21日発売　2600円[込]	628
14	11	—	スカイミッション	スーパーファミコン カートリッジ	シミュレーション	■ナムコ	9月29日発売　8300円	546
15	14	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	スーパーファミコン カートリッジ	テーブルゲーム	■パルソフト	9月25日発売　8800円	460
16	19	20	テトリス	ゲームボーイ カートリッジ	パズル	■任天堂	'89年6月14日発売　2600円[込]	455
17	21	24	ヨッシーのたまご	ゲームボーイ カートリッジ	パズル	■任天堂	'91年12月14日発売　2600円[込]	437
18	20	11	スーパー麻雀大会	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	テーブルゲーム	■光栄	9月12日発売　9800円	391
19	23	18	スーパーファミスタ	スーパーファミコン カートリッジ	スポーツ	■ナムコ	3月27日発売　7900円	314
20	—	—	ドクターマリオ	ゲームボーイ カートリッジ	パズル	■任天堂	'90年7月27日発売　2600円[込]	309
21	15	—	銀河英雄伝説	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	シミュレーション	■徳間コミュニケーションズ	9月25日発売　9800円[込]	255
22	27	—	ワイアラエの奇蹟	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	スポーツ	■ティーアンドイーソフト	9月18日発売　9800円	218
23	24	22	ウルトラベースボール 日本野球機構公認実名版	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	スポーツ	■カルチャーブレーン	8月28日発売　8800円	214
24	28	—	炎の闘球児 ドッジ弾平	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	スポーツ	■サン電子	7月31日発売　8500円	209
25	30	—	ロードス島戦記	PCエンジン スーパーCD·ROM²専用	RPG	■ハドソン	7月17日発売　7200円	200
26	18	27	コズミックファンタジー3 冒険少年レイ	PCエンジン スーパーCD·ROM²専用	RPG	■レーザーソフト	9月25日発売　7600円	191
27	—	—	ファミスタ2	ゲームボーイ カートリッジ	スポーツ	■ナムコ	7月30日発売　3500円[込]	155
28	17	—	三國志 ゲームボーイ版	ゲームボーイ バックアップカートリッジ	シミュレーション	■光栄	9月30日発売　6800円[込]	150
29	25	17	ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間	ファミコン バックアップカートリッジ	RPG	■バンダイ	8月7日発売　7800円	146
30	—	28	テトリス2+Bombliss	ファミコン カートリッジ	パズル	■ビー・ピー・エス	'91年12月13日発売　6500円	137

読者のご意見板

●私の友人は、父親から『ドラクエ』禁止令を出されてしまいました。それもお父さんが家に帰ってくるまでしてはいけないのだそうです。なんでもお父さんが「続きが気になる」そうで……。
愛知県　田下律子　22歳

●『スーパーマリオランド2』のワリオって、なんか鈍ドンな感じ。
神奈川県　熊丸寛俊　16歳

●『ソニックブラストマン』のコスチュームをしている人は、タイトーの社員でしょうか？　素顔を見せてほしい。
宮城県　桜井康平　16歳

●横浜大洋ホエールズが横浜ベイスターズと名称変更する。『ファミスタ』のナムコスターズを思い浮かべたのはボクだけか……。
埼玉県　赤木省吾　18歳

●ひとりで『ストリートファイターⅡダッシュ』をやっている女の子がいた。リュウを使っていて、バリバリうまい。なんか孤独の女戦士みたいでカッコよかった。
京都府　桑原　浩　20歳

●UFOキャッチャーの移動ボタンを連射して、「ぜんぜん動かんぞ」と言っていた親子がいた。
愛知県　前田敬二　17歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★10月23日付

発売までまてない
期待の新作 TOP 20

年末恒例『ファミスタ』の季節がやってきました。ボン！　と13位に初登場してきたぞ。久々にランクインした、ファミコンゲームの健闘を讃えよう。

1 ファイナルファンタジーV



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円　12月6日発売
3977

前回 1 前々回 1

『III』にあった潜水艦が、『V』で復活するのだ。いったい、どんな活躍をしてくれるんだろうね。

2 ランドストーカー ～皇帝の財宝～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■セガ
8700円　10月30日発売
537

前回 3 前々回 2

ロリア姫がさらわれたあとで、城の中庭で待っているとアイテムが手に入る。じっと空を見上げよう。

3 真・女神転生



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
9800円　10月30日発売
437

前回 4 前々回 3

新宿で現われるゴトウは白の下着姿。もともとはハダカで登場予定のキャラだったらしいのだが……。

4 三國志III



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
14800円　11月8日発売
400

前回 6 前々回 5

他国の武将を引き抜くためには、その国と自国が隣接していないとダメなのだ。こいつはイタイよね。

5 MOTHER2 ギーグの逆襲



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
8900円[込]　'93年2月下旬発売予定
364

前回 2 前々回 4

前作のオープニングはポルターガイスト現象だったけど、『2』はチャネリングではじまるかもね。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	形態	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得票
6	15	13	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■スクウェア	シミュレーション	12月19日発売	9500円	282
7	5	8	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	11月20日発売	9800円	228
8	8	10	イースIV	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■ハドソン	アクションRPG	発売日未定	価格未定	214
9	17	9	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	PCエンジン	Huカード	■ヒューマン	スポーツ	11月13日発売	7900円	209
10	11	11	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ	カートリッジ	■セガ	アクション	11月21日発売	6800円	173
11	12	12	オウガバトル	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■クエスト	シミュレーション	'93年2月発売予定	9600円	155
12	13	19	らんま1/2 ～爆烈乱闘篇～	スーパーファミコン	カートリッジ	■メサイヤ	アクション	12月発売予定	9600円	141
13	—	—	ファミスタ'93 (new)	ファミコン	カートリッジ	■ナムコ	スポーツ	12月22日発売	4900円	137
14	18	—	グラディウスII ～ゴーファの野望～	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■コナミ	シューティング	12月18日発売	7800円	91
15	20	16	餓狼伝説	スーパーファミコン	カートリッジ	■タカラアミューズメント	アクション	11月27日発売	9800円	72
16	19	15	メタルマックス2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■データイースト	RPG	'93年1月発売予定	9500円	68
17	14	—	ファイナルファイトII(仮題)	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'93年発売予定	8500円(予価)	63
18	—	—	ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮題)	メガドライブ	CD-ROM	■セガ	アクション	12月11日発売	価格未定	55
19	—	20	シルヴァ・サーガ2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■セタ	RPG	'93年1月発売予定	9500円	46
20	—	18	タイムギャル	メガドライブ	CD-ROM	■ウルフ・チーム	アドベンチャー	11月13日発売	7800円	29

今週の気になるゲーム情報!!

13位 ファミスタ'93



野球ゲームの定番といったら『ファミスタ』シリーズだよね。今年も最新作がやってくる。『ファミスタ』シリーズでは、チーム選択画面の並び順によって、チームの強さが表わされているよね。『ファミスタ'93』の場合は、セリーグは"神ヤ巨広洋中"となっている。じつは、最終決定が優勝判定まえだったからなのだ。でもほんとうのところ、スタッフの予想と希望と趣味と出来心からとのこと。

開発進行度‥100パーセント

読者が選ぶ TOP 20

いつかはくると思っていた『ドラゴンクエストV』がついにトップに！　この位置からなかなか動いてくれそうもない？

★10月23日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	5	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	2867
2	1	ストリートファイターII	スーパーファミコン ■カプコン	1392
3	3	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン ■スクウェア	1047
4	2	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	564
5	4	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	364
6	12	デジタルデビル物語 女神転生II	ファミコン ■ナムコ	191
7	7	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ ■ゲームアーツ	182
8	14	シャイニング・フォース -神々の遺産-	メガドライブ ■セガ	173
9	17	ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-	スーパーファミコン ■任天堂	164
10	13	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	155
11	6	ダービースタリオン 全国版	ファミコン ■アスキー	146
12	11	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	137
13	10	マリオペイント	スーパーファミコン ■任天堂	127
14	18	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	109
15	8	ロマンシング サ・ガ	スーパーファミコン ■スクウェア	100
16	20	MOTHER	ファミコン ■任天堂	91
17	-	キャプテン翼III -皇帝の挑戦-	スーパーファミコン ■テクモ	82
18	19	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	73
19	-	ファイナルファンタジーIII	ファミコン ■スクウェア	64
20	9	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	ファミコン ■エニックス	55

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'92年1月3日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーIV	45438
2	2	ストリートファイターII	40381
3	3	ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-	32544
4	5	天外魔境II 卍MARU	29004
5	4	ロマンシング サ・ガ	28647
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	22246
7	7	シャイニング・フォース	14514
8	8	ドラゴンクエストIV	12651
9	9	イースI・II	11501
10	10	スーパーファイヤープロレスリング	10342
11	11	F-ZERO	9637
12	12	アドバンスド大戦略	9299
13	13	ドラゴンクエストIII	8941
14	14	スーパーフォーメーションサッカー	8132
15	15	デジタルデビル物語 女神転生II	7972
16	16	時空の覇者 Sa・Ga3	6888
17	17	ファイアーエムブレム外伝	6588
18	18	スーパーファミスタ	6188
19	19	MOTHER	6069
20	20	スーパーマリオカート	5877

ビデオゲーム TOP 10

初登場のゲームが3本。3本ともすべて、バリバリ撃ちまくるシューティングゲームなのだ。爽快感は保証済みだよ。

★10月23日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターII ダッシュ	■カプコン アクション	2506
2	3	スーパーワールドスタジアム'92 激闘編	■ナムコ スポーツ	2102
3	2	クイズ カプコンワールド2	■カプコン クイズ	2011
4	5	龍虎の拳	■SNK アクション	1573
5	4	コカコーラ スズカエイトアワーズ	■ナムコ バイクレース	1451
6	new	ガンバスター	■タイトー ガンシューティング	1343
7	-	爆裂クイズ 魔Q大冒険	■ナムコ クイズ	1326
8	new	F/A	■ナムコ シューティング	1259
9	6	富士山バスター	■カネコ アクション	1153
10	new	超時空要塞マクロス	■バンプレスト シューティング	1097

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）ハイテクランド・セガ善通寺店（香川　善通寺）

U.S.A TOP 10

スポーツゲームとアクションゲームには、誰にでもとっつき易いところがある。どうやらそれは万国共通のようだね。

★10月23日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	ゼルダの伝説-神々のトライフォース- (ZELDA 3)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクションRPG
2	3	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
3	2	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
4	6	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
5	5	ファイナルファンタジーIV (FINAL FANTASY 2)	■SQUARE SOFT SUPER NES RPG
6	4	スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
7	7	PGAツアーゴルフ (PGA TOUR GOLF)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
8	8	F1レース (F1 RACE)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY レースゲーム
9	9	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4)	■KONAMI SUPER NES アクション
10	10	魂斗羅スピリッツ (CONTRA 3)	■KONAMI SUPER NES アクション

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1





ケルト神話をもとにし、独自の世界を見せてくれた『天使の詩』。続編『天使の詩II』では、その世界がスケールアップ！　異世界のファンタジーを思う存分堪能してね。

PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	RIOT　'93年3月発売予定　価格未定	

愛のファンタジーが全編を流れる

『天使の詩II』の大きなテーマはズバリ"愛"！　声を大にして言うには恥ずかしいが、『天使の詩II』では、恋愛がストーリーに大きく関わってくるのだ。とはいっても、トレンディードラマ風の展開なので、わりと軽い気分でプレーできるはず。ファンタジーと恋愛をうまくブレンドしたRPGといえよう。

また『II』では、システム関係にいろいろな変更が加えられている。もちろん前作のおいしいところはそのまま。より一層、『天使の詩』の世界が満喫できるのだ。



CHARACTER

この3人を軸として物語は展開していく。キャラクターデザインには、様々な分野で活躍中の結城信輝を起用しているぞ。



リアーナ　記憶喪失の少女。癒しの魔法を使える。

フェイト　反射神経はバツグン。じつは身寄りがないらしい。

シオン　良家出身のお坊っちゃん。フェイトの友人。

前作『天使の詩』とは？



⬆アニメーションとBGMがすばらしい。ユーザーズ・メモリー・システムが親切。

ケルト神話を題材に、結婚を控えたケアルとクレアが、数々の試練を乗り越えていく美しい愛の物語。悲しい顚末に涙を流した人も多かったろう。ケアルとクレアに救いはあるのか。



➡ラストまでケアルとクレアの純愛が貫かれていた。

STORY



アーウィンの街でパン屋の夫婦に育てられた青年フェイトは、魔物狩りを生業としている。ある日、幼馴染みのシオンから、魔物狩りに行かないかと誘われる。街の南西には、魔物が棲みついているという"封獄の塔"がある。もちろんフェイトとシオンは、"封獄の塔"に向かった。しかし、塔の扉は固く閉ざされていた。そのとき、あたり一帯を強烈な地震が襲う。幸いにも、地震のおかげで、"封獄の塔"の扉が開いた。喜び勇んで、塔の扉に突っ込むフェイトとシオン。案の上、魔物がふたりを襲ってきた。魔物を蹴散らし、塔を上ぼっていく。そこでふたりは、塔の一室に捕らわれている少女を発見し、救出する。しかし少女は、リアーナという自分の名前以外のすべての記憶を失っていたのだった。そのころから、魔族の勢力が強くなりはじめる。さらに、謎のダーク教団の暗躍も活発になっていった。世界は混沌としはじめていた。

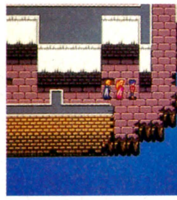


冒険はある日突然始まる

“封獄の塔”で記憶喪失の少女リアーナを助けたフェイトとシオン。彼らは、リアーナを連れて街に戻る。しかし突然、モンスターの軍団が街を襲ってくるのだ。フェイトたちは、街の地下道から逃げ出すことに……。そしてたどり着いたのは、信教のウリムダークという街。ダーク教を祭る信心深い人々が暮らしているのだ。

封獄の塔へ







⬅塔の頂上。アッパレな青空が気持ちいい。ナイスな眺めが最高さ。
⬇地下道を抜けたら、そこは見知らぬ土地。さてどうしましょう。

⬅フェイトとシオンの運命を大きく変えることになる“封獄の塔”。地震で扉が開いてしまう。ふたりは何も知らず塔のなかへ。





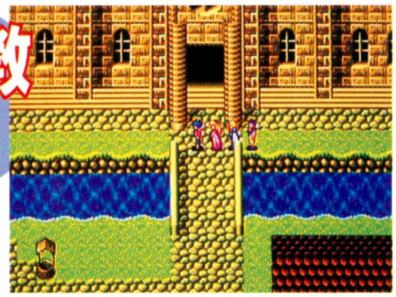


⬆幼馴染みのシオンが訪ねてくる。魔物狩りのお誘いなのだ。フェイトの支度はバッチリだよん。これから、思う存分戦えると思うと血が騒ぐぜ。

⬆“封獄の塔”にたどり着いたけど、扉が開かないなんて。いやっ！
⬅街のまわりはこんな感じ。大きな森や海も見える。もちろんモンスターもいます。

少女の記憶を求めて

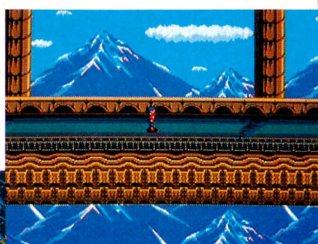
ダーク教とは？

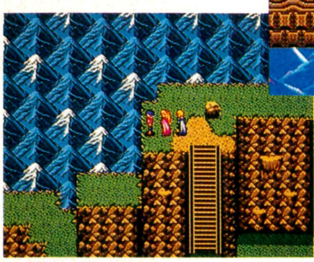


➡信教のウリムダークの街にあるダーク教の大聖堂。いったいダーク教とはどんなもの？

山脈を越えて

まず、リアーナの記憶を取り戻そう。それによって、世界各地で起こっている不気味な現象が解明されるぞ。





⬆塔と塔のあいだに架けられた橋。これを渡らなくては先に進めない。
⬅雪を頂いた山脈を越えるにはどうすればいい。前進あるのみ。

海や砂漠を進む





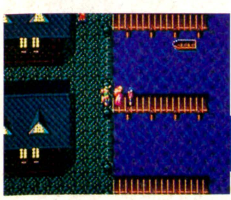
⬅地上だけじゃなく、船にも乗り込む。でも、船酔いしても知りません。

⬇不気味な場所もたくさんある。ここはいったい。

リアーナが記憶を失なった理由は……。彼女はいったい何者なのか？　3人の思いが交錯して、物語は複雑な状況に……。

⬅ここは灼熱砂漠地獄。廃墟の建物がわびしい感じ。でもどこかの建物には……。

夜が訪れて……





⬅港町に夜がやってきた。波の音だけ響いて。
➡時間の流れがちゃんとある。リアルでしょ。

たどり着く先は！



つかの間の休息

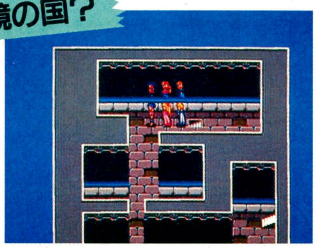
⬇旅の疲れにキュッと一杯。うーん、もうメロメロ。



ゲームシステムを理解しましょ!

『天使の詩Ⅱ』には、いくつかの斬新なシステムがあるのだ。フレキシブル・イベント・システム、対話型UMS、必殺技システム、天候変化など、4つのシステムでゲームを大いに盛り上げてくれる。さらに画面処理では、多重スクロールや細かな演出に感動。もちろん、ビジュアルシーンは秀逸なでき映え。おメメクリクリしちゃいます。

鏡の国?



⬆鏡に映るキャラクター。心憎い演出だ。細かいところでゲームを盛り上げるよね。

ステータス画面



⬅ステータス画面はこんな感じ。アイテムも表示される。

天候変化

雨や嵐、または雪といった具合にフィールドで気象が変化する。イベントなどにも、効果的に使われているのだ。ドラマチックだぞ。



⬅この地方では、雪が降ったりするのだ。うー、寒いすねぇ。

フレキシブル・イベント・システム

イベントの解決方法が自由選択できるシステム。ひとつのイベントに解決方法がいくつかあり、それをプレーヤーが自由に選択することができるのだ。例えば、鍵のかかった扉を開けるには、鍵を捜したり、扉をブチ破ったり、そのどちらでも扉をあけることができる。よりプレーヤー好みを反映してくれる、自由度の高いシステムといえるよね。

対話型UMS

前作『天使の詩』で好評だった、ユーザー・メモリー・システムの改良バージョン。重要事項をメモしておけるのは変わらないが、その情報をパーティー内のメンバーとの会話によって、整理することができるのだ。もちろん各キャラの独自の考えも盛り込まれるから、情報収集の場としても活用できるぞ。まさに、キャラと会話しているみたいな気分なのだ。これで感情移入度はドーンとアップした。

必殺技システム

この必殺技システムでは、プレーヤーの使用する武器の組み合わせによって、3倍ダメージ攻撃、複数攻撃、一発昇天など、多彩な攻撃がくり出せるのだ。もちろん敵のモンスターも特殊攻撃を仕掛けてきて、プレーヤーを苦しめる。これによって、バトルシーンに、緊張感と爽快感がみなぎるのだ。必殺技が、敵のモンスターに炸裂したときは気分最高。どうしても一発かましたくなるのだ。

モンスターのみなさんいらっしゃい!

基本はなんといっても、モンスターとのバトル。ゾロゾロ出てくるモンスターの特徴をつかんで、攻撃方法を考えよう。ここではバトルシーンと何体かのモンスターをチョロリと紹介しちゃうぞ。

バトルシーンに緊張!!



⬆モンスターはバラエティーに富んでいるぞ。凶悪な面構えの奴や、魅惑的な奴もいる。ましてどんな攻撃を仕掛けてくるかは、出会ってみないとわからない。

モンスター見本市



ブリ

⬅ガチョウと獅子が合成したようなモンスター。



バルーン

➡魔法によって、人間の邪念から合成された怪物。



サンドマン

⬇背中の袋から魔法の砂を投げつけ、眠りに引き込む。



ストゥーワーム

⬆HP、攻撃力ともに高く、牙には毒が仕込まれている。



ワー・スネーク

⬇強力な締めつけ攻撃、さらに混乱の魔法を使う。

開発状況

グラフィックのほうはだいぶできてきました。システムの開発も急ピッチで進んでいます。 RIOT 金子

徹底攻略 真・女神転生 第2回



『真・女神転生』の徹底攻略もついに2回目。今回の攻略では、いよいよ吉祥寺の街を突破して、謎の魔界都市と化した新宿へと向かって行くぞ。ロウヒーローとカオスヒーロー、それに悪魔たちを従えて、バキバキと進んで行くべし！

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	アトラス 10月30日発売 9800円	12メガ

1 母親の身になにが？ 愛犬の今後の役割は？

アーケード街で口うるさいカオスヒーローを仲間にした。これでついに夢のなかの3人の戦士が集まったのだ。エコービルに入ることはまだできないので、とりあえずは自宅へ向かうといいだろう。

病院などで仲間にした悪魔と吉祥寺の2Dフィールドの悪魔を合体させて、より使える悪魔軍団を編成しておくことも忘れないように。また、悪魔のストック数には限りがあるので、先のことも考えて不用と思った悪魔は遠慮なく切り捨てるようにしよう。こいつらは、あとでまた必要なときに仲間にすればいいからね。

自宅に戻ってみると母親のようすがちょっとおかしい。なんと、母親は悪魔に食われてしまっていて、主人公たちの目の前の母親は、悪魔の変身した姿だったのだ！ ここは、こみ上げてくる涙をこらえてこの悪魔を倒そう。3人の力を合わせれば、仲間の悪魔を召喚しなくても楽に倒せる相手だぞ。それにしても、こんなヤツに母親を殺されたなんて本当に悲しい。

さみしいけど、愛犬パスカルは元気なのでいっしょに連れていってあげることにしよう。

ここまでの流れ

199X年、街に突如、悪魔があふれだした。奇怪な悪夢から目覚めた主人公は、パソコン通信で入手した悪魔召喚プログラムや、さまざまな武器を使用し、街にあふれた悪魔と戦い、その何体かを仲間にした。時を同じくして主人公の幼馴染みの娘は姿を消した。

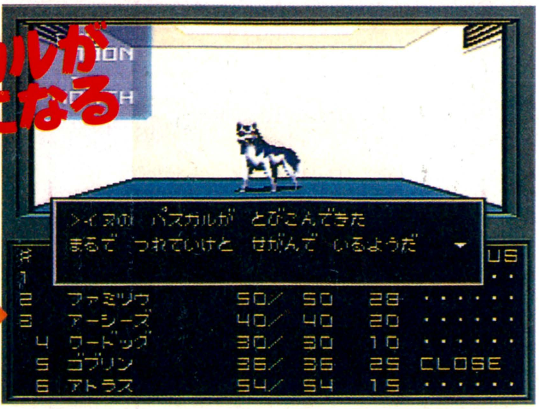
街の病院でロウヒーローとともに、院長に化けた堕天使オリアスを倒した主人公はアーケード街でカオスヒーローと出会う。夢同様ついに出会った3人はとりあえず主人公の母親の待つ自宅へと、休息を取りに向かった……。

そのころ、エコービルでは、謎の男女によって、怪しげな儀式が行なわれていたのだった。





パスカルが仲間になる



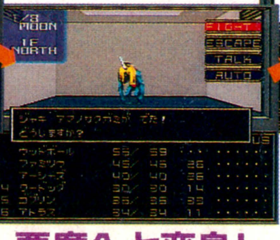
⬆愛犬パスカルはこれで孤児。戦力になるかどうかは疑問だけど、こんなところに1匹で置いていくわけにはいかない。

母親が変だぞ……



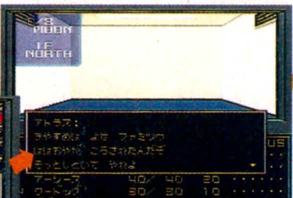
⬆病院から逃げ出して、せっかく家に帰ってきたのに、母親の様子がヘンだぞ。なんだかしゃべりかたも不気味だしなあ……。いったいどうしちゃったんだろう。

⬇なんと母親は悪魔に殺されていたのだ。こうなったら、母親のかたきをとるしかない！ 3人で力を合わせて頑張るのだ。



悪魔へと変身！

仲間のなぐさめ



⬆なぐさめてくれる優しい仲間たち。でも、ロウヒーローとカオスヒーローでは言うことも反対なのだ。やっぱりこのふたりは、水と油の関係なのだろうか？

そして再び街へ

2 さまざまな事件が…

自宅で母親を食った悪魔を退治すると、母親の死体も残らずに、主人公はひとりぼっちになる。ここまでの展開で気がついた人もいるだろうけど、彼の父親はまだゲームに登場してこない。ただ単に主人公の家が母子家庭なのか、それとも父親がいないということが今回の事件に何か関係しているのだろうか？　現時点ではその真相を知るすべはないが、いずれ時が真実を告げるだろう。

また、もうひとりの家族ともいえる愛犬パスカルだが、主人公のステータスを見てもパスカルの姿はない。もちろん、２Ｄマップ上や３Ｄダンジョンのなかにもパスカルは登場しない。これにはいったいどんな意味があるのだろう。

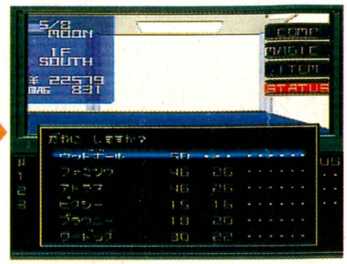
あと気になるのが隣の家の少女のゆくえ。ロウヒーローは少女の彼氏なので、このことを考えると、気が気ではないはず。どうやら代々木が失踪場所らしいが……。

少女はどこへ？



⬆父親である医者も娘の居場所を心配しているようだ。彼やロウヒーローのためにも、早く彼女を発見してやろう。

パスカルはどこ？



⬆ステータスを見てもパスカルはいない。愛犬はどこにいるのだろう。まさか、逃げたなんてことはないよねえ……。

2つのポイント
- 少女の行方
- パスカルを連れていく

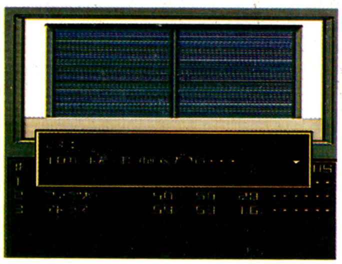
3 IDカードを使いエコービルへと侵入せよ

以前、井の頭公園で謎の老人が見せてくれた第３の夢。この夢のなかで主人公たち３人は母親の制止を振りきり、謎のビルに踏み込んだ。そこで主人公たちは悪魔召喚師に姿を変えた超人ドウマンと死闘をくり広げ敗れた……。

母親を殺したアマノサクガミから奪い取ったＩＤカードで侵入したエコービルは景色のブレこそないものの、夢のなかのビルとうりふたつだった！　主人公たちは夢と同じようにドウマンの前に力つきてしまうのだろうか？

この３Ｄダンジョンに入るまえには悪魔たちを最高のものにしておいたほうが身のためだぞ。もちろんケルベロスがいれば鬼に金棒だ。また、エコービル内にはいままでとは比較にならないほど強力な悪魔がゴロゴロしているので、ここで仲間を増やしておくといいぞ。

ついにここに入れる



⬆ＩＤカードを持っている場合のみ、このビルの扉が開かれるのだ。

夢と同じ場所だ！



⬆夢で見たのと、何ひとつ変わらないビルがここにある。やはり母の幻影や超人ドウマンもあらわれるのだろうか？

ロウとカオスの微妙な関係

ゲーム中のイベントで何回も登場する謎の選択肢。どっちを選ぼうか迷ってしまってゲームが進まない、なんて人にちょっとだけヒントを与えよう。答えはどっちを選んでもオーケーなのだ。ただ、この選択によって主人公の属性がロウ（神）側なのかカオス（悪魔）側なのか徐々に決定されていくという仕組みになっているのだ。確かに完全に中立の立場の人間なんてありえないもんね。

ただし、この選択によって仲間になる悪魔の種類が変化したり、イベント時の敵が変わったりするらしい。ということは当然エンディングも？　ただし、どのように選択してゲームを進めたとしても、それはプレーヤー個人の自由。決して間違いは存在しないので、安心してプレーしよう。

正直に選択せよ



⬆ここでは第２夢を例にして説明する。ロウ寄りの選択をすることによって、カオスヒーローが反対し、カオス寄りの選択をするとロウヒーローが反発する、ということがわかってもらえるだろう。選択の結果がロウでもカオスでも、イベントの結果は同じ。ただし、主人公自身の隠れステータスが変化するのだ。

ロウが反対



⬆いいえ、と答えると正義感の強いロウヒーローに反対される。

カオス化

カオスが反対



⬆はい、ならカオスヒーローが反対する。どっちがいいんだ？

ロウ化

結果は同じだが……



●ロウ化

■ロウ寄りになると、当然のことだがカオスヒーローやカオスの属性を持つ悪魔とはうまくいかなくなってしまう。ただし、神に近づくことができるかもね？

●カオス化

■カオス寄りだとロウヒーローと反発してしまう。ただし悪魔はロウ側のものより強力なやつが多いようだ。ロウ側のほうが魅力的だったりして……。

4 夢で戦ったエコービルの召喚師を倒すのだ

夢にまで見たエコービルについに侵入した。第3の夢から判断すると、どうやらこのビルが今回の怪事件の発端となっているようだ。このビルでまず気がつくのは、邪鬼グレムリンなどいままではお目にかかれなかった種類の悪魔たちが何種類か登場しているということ。こいつらを仲間にするためには、最低でもこいつら以上のレベルに達していなければならない。めんどうでもレベル10以上に主人公を鍛えてから、このビルを攻略するのがいいだろう。

このビルを歩き回っていると、強さのこう、知恵のこう、などキャラクターのステータスを上げることのできるアイテムが手に入る。このアイテムを3人のうちのだれに使うかが大きな問題だが、ここは迷わず主人公に使用しよう。これはどうでもいいようで、じつはとっても大事なことだぞ……。

主人公たちの強さに自身が持てるようになったら、いよいよ最上階にてドウマンと決戦だ。

謎の部屋……



⬆怪しげな巫子と白衣の男が悪魔を召喚している。こいつらが平和な街に悪魔を呼んだのだ。それにしても、後ろにある機械はいったいなんだろう。

またもこの男が！



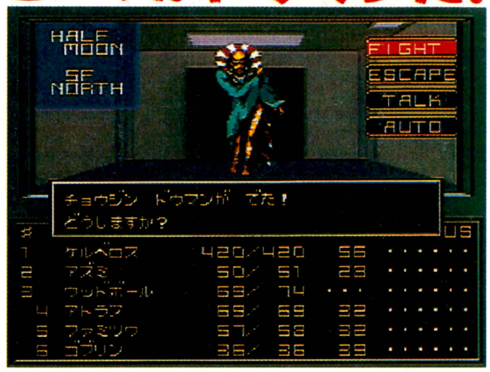
⬇この男が超人ドウマンだ。どう交渉しようと、こいつとの戦闘を避けることはできない。覚悟して戦え！　もちろん仲間の悪魔たちも総動員するべきだろう。

ゆりこがまたまた登場



⬅謎の美女ゆりこがまた登場。母親と同じ場所になぜ彼女が？

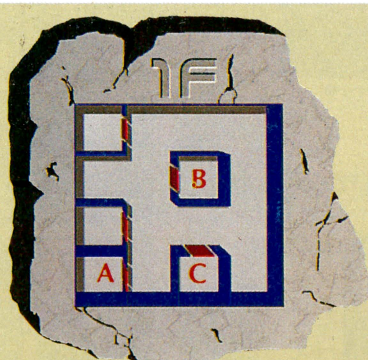
こいつがドウマンだ！



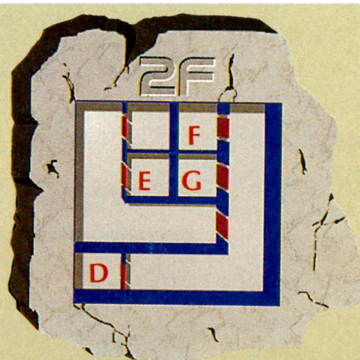
⬅超人ドウマンと最後の決戦だ！　一度夢のなかで負けているので油断は禁物だぞ。しかし、超人というだけあって、なかなか強い。

エコービル全体マップ

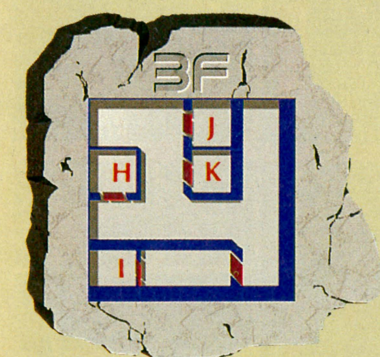
5フロアにもおよぶエコービルだが、そのサイズ自体は4×4ブロックとたいした広さではない。ここはひとつゆっくりと時間をかけて、仲間集めに専念することにしよう。エレベーターを利用すれば移動もグッっと楽になるし、はっきりいって構造だけで考えればなんの心配もないだろう。



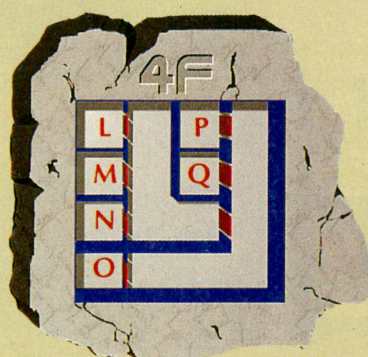
A．エレベーター
B．上ぼり階段
C．エコービル入り口



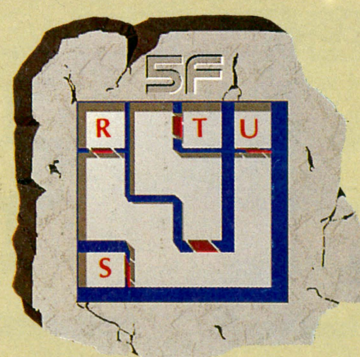
D．エレベーター
E．悪魔
F．上ぼり階段
G．下だり階段



H．アメジスト
I．エレベーター
J．下だり階段
K．上ぼり階段



L．早さのこう　M．4800円
N．ちえのこう　O．エレベーター
P．上ぼり階段　Q．下だり階段



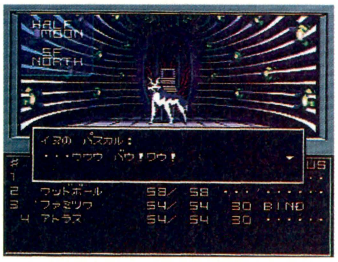
R．運のこう
S．エレベーター
T．下だり階段
U．ターミナル

つぎのページではついに新宿に！

5 パスカルとの別れ

ドウマンを倒し、召喚の儀式を妨害すると、愛犬パスカルが突然、通信ターミナルの機械にむかってうなりだす。すると通信ターミナルが作動して、パスカルはどこかへ転送されてしまうのだ。ここでかわいいパスカルとはひとまず生き別れになってしまう。これで今後は、隣の家の少女とパスカルの捜索のふたつが主人公たちの当面の課題となるだろう。

パスカルが……

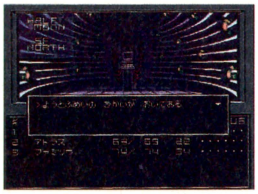


⬆機械に向かってうなるパスカル。この後、彼はどこかへ転送されてしまう。再会の時は訪れるのだろうか？

6 通信ターミナル始動！

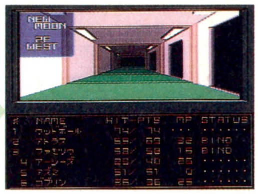
パスカルとの別れのあと、この通信ターミナルを自由に使用できるようになる。まずは、これを使用して秘密研究所という場所に移動しよう。これで冒険の舞台は吉祥寺から新宿周辺へと移動することになる。もちろん、自由に帰ってくることは可能だぞ。

ターミナル通信で



⬅通信ターミナルを使う。画面効果に注目しよう。

研究所へワープ



⬅なんと秘密研究所にワープしてしまったのだ。

7 秘密研究所から新宿超高層ビル街へと向かえ

ターミナル通信を使った不思議な旅を終えるとそこは秘密の研究所。なんと、研究所の職員たちは悪魔によって、全員がゾンビに変えられてしまっている。まさに地獄絵図が待っているわけだが、ここは吐き気をこらえて、研究所のなかを探索しよう。

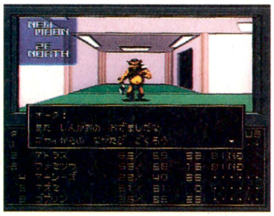
研究所の各ポイントにはオークが配置されていて、研究所を制圧している。今回の悪魔の登場の背後には組織的なものがあるようだ。ちなみにこの研究所の最高責任者があの車椅子の男。彼と話すと主人公のコンピューターの悪魔のストック数を２体増やしてもらえるのだ。これでより多くの悪魔を連れ歩くことができるぞ。それにしても、この男の正体は？

車椅子の博士だ！



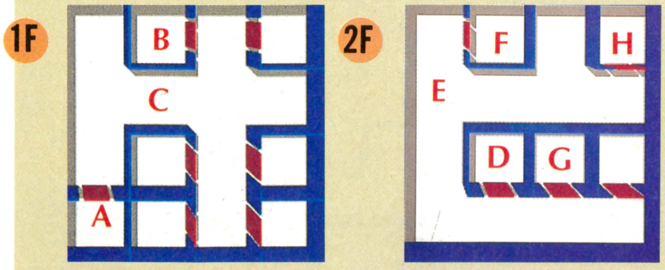
⬆何回も主人公たちを助けてくれた博士がこの研究所の最高責任者だったのだ。もちろん、ここでも助けてくれるぞ。

オーク軍団出現



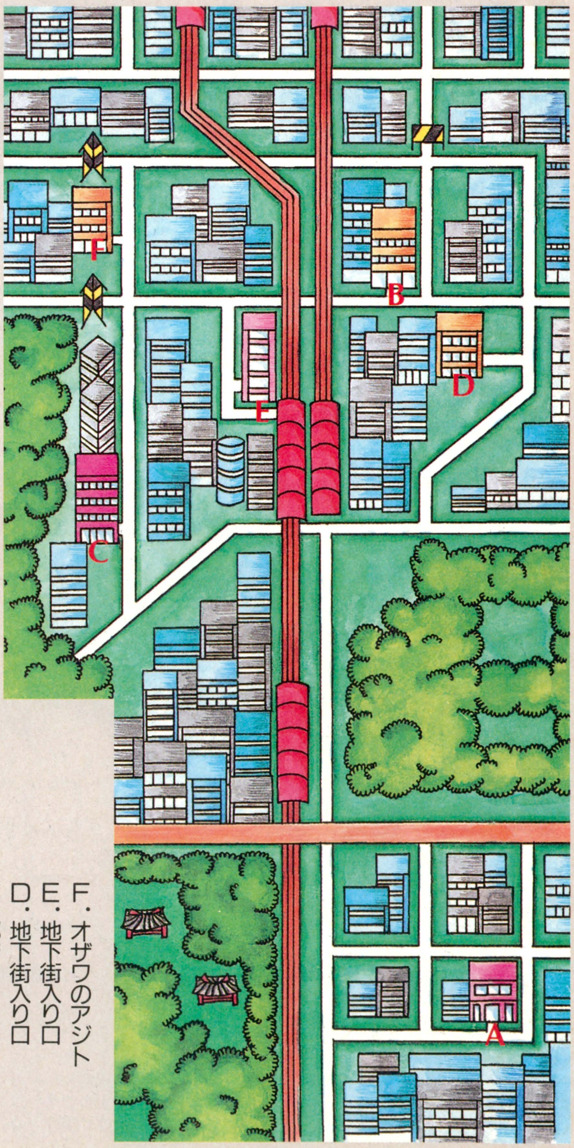
⬅とってもみにくい悪魔が研究所を制圧している。

秘密研究所マップ



A．研究所入り口
B．上ぼり階段
C．悪魔
D．車椅子の男
E．悪魔
F．下だり階段
G．研究所員
H．通信ターミナル

千駄ケ谷〜新宿駅周辺マップ



A．秘密研究所
B．アルタビル
C．都庁
D．地下街入り口
E．地下街入り口
F．オザワのアジト

7 アルタ前で謎の講演が……

秘密研究所を突破するとそこは新宿の街。この街の２Ｄマップはかなりの広さで、登場する悪魔たちの能力も吉祥寺の悪魔とは比較にならないほど強力なものばかりだ。戦闘時の苦戦は避けられないが、逆にいえばそれだけ強い悪魔を仲間にすることも可能だということだ。めげないで頑張ろう。

ちなみに、新宿といえば駅前のアルタが超有名だが、このゲームにもアルタビルが登場する。このビルの前ではゴトウという謎の男が演説をしている。この男の演説は大事なのでよく聞いておくように。ウワサによると、この男は今回の悪魔騒動に便乗して、強大な権力を手に入れようとしているらしいのだが……。今後の冒険にこのゴトウという人物が大きく関係してくるのは間違いなさそうだ。

ゴトウとはっ？

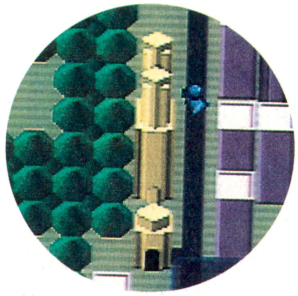


⬆この男は何者だろう。ちょっとだけ、アナクロなかんじだが……。

8 このビルでなにかが起こる？

新宿駅から少しだけ離れると、そこは新宿超高層ビル街。ここにはつい最近建造された都庁が建っている。このビルにも、もちろん入り口があるのだが、なぜか武装した兵士によって固められているのだ。これまでのさまざまな事件から判断すると、悪魔たちは人間を殺してその本人に成り変わったり、人間に乗り移ったりすることが可能なようだ。新宿の役人たちは大丈夫なのだろうか？

これは都庁？



⬅まだピカピカの都庁です。新宿最大のダンジョンといえるかも……。

立入禁止だが……



⬆立入禁止になっている。役人や政府の要人にも悪魔の魔の手が伸びているの？

9 これまでで最大のダンジョンがこの新宿地下街だ！

新宿の拠点となれるのがこの地下街。ここにはあらゆる店がそろっている。ここで武器と防具を買い換えるといいだろう。もちろん邪教の館もあるので、合体にハマるのもオーケーだ。ただ、この地下街はこれまでで最大の広さなので、まずはオートマッピングで完全なマップを作成するようにしよう。右のマップがあるからいいかな？

ゴトウの悪い噂



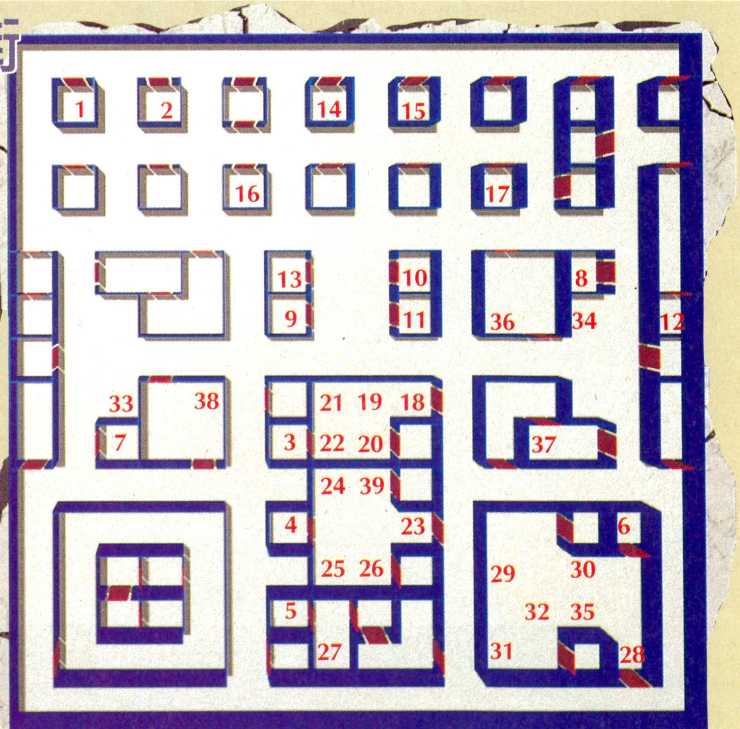
⬆ゴトウという男のウワサでもちきり。悪いウワサばかりなのだが……。

ディスコもあるぞ



⬆ディスコでは服装チェックこそないが、人数制限があるの。ちょっと、キビシイ。

新宿地下街マップ



地下街のポイント

- ゴトウの情報
- 隣の少女の消息
- レジスタンスのアジト
- クーデターの話
- アメリカ政府の話
- レジスタンス狩りの話

1. 邪教の館
2. 回復道場
3. バーカウンター１
4. バーカウンター２
5. バーカウンター３
6. ディスコカウンター
7. ガイア神殿
8. メシア教会
9. ナイフショップ
10. ドラッグストア
11. サバイバルショップ
12. 通信ターミナル
13. 受付自衛官
14. メッセンジャー１
15. メッセンジャー２
16. メッセンジャー３
17. メッセンジャー４
18. バー入り口
19. 客１
20. 客２
21. 客３
22. 客４
23. バー入り口
24. 客５
25. 客６
26. 客７
27. リリス
28. 黒服
29. 客８
30. 客９
31. 客10
32. 客11
33. メッセンジャー５
34. メッセンジャー６
35. 客12
36. メッセンジャー７
37. メッセンジャー８
38. メッセンジャー９
39. 客13

またまたモンスター&アイテムを大紹介だ!!

物語の舞台も吉祥寺から新宿へと移って、さらに数多くの悪魔たちとの出会いがキミを待っている。どんな種類の悪魔が登場するのか、考えただけで眠れない人もいるのでは!? でも、このデータ表があればもう大丈夫だ。

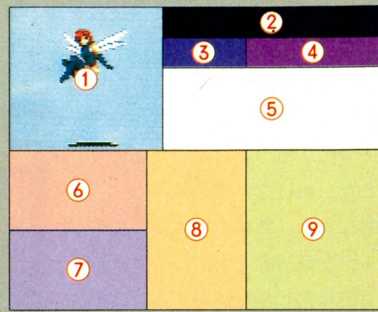
今回紹介するのは、前回の吉祥寺編で掲載しなかった悪魔に、新宿周辺に出現する悪魔を合わせた計18体の悪魔たち。グラフィックはもちろん、HPやステータス、さらに特殊攻撃の有無まで、知り得る限りの情報を網羅しているぞ。もうデビルアナライズはいらない。

アイテム表では、新宿の地下街にあるショップで買うことのできるアイテムをズラリと紹介。とくに、回復道場やメシア教会で売っているアイテムは、不思議な効果を持つ、珍しいアイテムばかりだ。これらのアイテムをうまく使いこなして、冒険を有利に進めよう。



モンスター表はこう見ろ!

データ表の各部分について



①：悪魔のグラフィック
②：悪魔の名称とレベル
③：悪魔の種族
④：悪魔の属性
⑤：悪魔の特徴などについての説明文
⑥：悪魔のHP、MPおよび、各悪魔を召喚しているときのマグネタイト消費量(CP)の値
⑦：悪魔が戦闘中に使うことのできる特殊攻撃や魔法の名称
⑧：悪魔の基本的な強さに関するパラメーターと、その値
⑨：悪魔の、戦闘時における攻撃力や防御力などに深く関係している6項目のパラメーターと、その値。



やくざ Lv.2
外道 CHAOS

ちんぴらの兄貴分。ちんぴらよりも金を多く持っている点は納得できる。いくら話しかけても仲間にはならない。

HP：20	強さ：3	力：11
MP：—	知恵：6	命中：6
CP：0	魔力：4	守り：15
特殊攻撃はなし	体力：7	回避：6
	早さ：5	魔法力：5
	運：5	魔法効果：7



ノッカー Lv.4
地霊 LAW

土の精。ゲーム序盤ではパーティーのメンバーとしてよりも、魔獣合成の材料として使うほうが多いかも。

HP：28	強さ：4	力：14
MP：25	知恵：7	命中：9
CP：3	魔力：7	守り：15
ザン	体力：7	回避：9
シバブー	早さ：8	魔法力：8
タルカジャ	運：7	魔法効果：8



オバタリオン Lv.3
屍鬼 NEUTRAL

名前からすると中年女性のような感じだが……。毒の爪でひっかいてくることもあるが、レベルさえ上げれば楽勝だ。

HP：46	強さ：4	力：13
MP：10	知恵：5	命中：4
CP：2	魔力：5	守り：11
毒ひっかき	体力：5	回避：4
	早さ：3	魔法力：6
	運：2	魔法効果：6



ゾンビコップ Lv.6
屍鬼 NEUTRAL

警官の死体に悪魔が乗り移ったリビングデッド。銃を持っているだけに、攻撃力はなかなかのもの。爪の毒に注意。

HP：39	強さ：8	力：25
MP：8	知恵：6	命中：7
CP：3	魔力：5	守り：12
毒ひっかき	体力：5	回避：6
	早さ：5	魔法力：6
	運：3	魔法効果：7



ハーピー Lv.7
妖鳥 LAW

鳥と人間の女が合体したような姿をしている悪魔。魔法で眠らせておいて、鋭い爪で攻撃を仕掛けてくるのだ。

HP：29	強さ：6	力：19
MP：49	知恵：8	命中：17
CP：4	魔力：5	守り：12
ひっかき	体力：5	回避：16
ハピルマ	早さ：15	魔法力：6
ドルミナー	運：6	魔法効果：9



コボルト Lv.6
地霊 LAW

犬のような顔の悪魔。動きも素速く、力まかせの攻撃をしてくるぞ。魔獣合成の材料に使えるのもうれしいね。

HP：40	強さ：6	力：20
MP：24	知恵：5	命中：12
CP：4	魔力：6	守り：18
タルカジャ	体力：8	回避：11
スクカジャ	早さ：10	魔法力：7
ハトラ	運：7	魔法効果：6



おしち Lv.7
幽鬼 CHAOS

これまた鳥女なのだが、名前も顔も和風である。早さがずばぬけており、2種類の魔法攻撃もあなどれないぞ。

HP：39	強さ：4	力：13
MP：29	知恵：7	命中：14
CP：6	魔力：5	守り：11
プリンパ	体力：5	回避：14
アギラオ	早さ：13	魔法力：6
	運：5	魔法効果：8



インプ Lv.7
夜魔 CHAOS

イタズラ好きな小悪魔。交渉のときも、あれこれと話をはぐらかしたりする。HPは低めだが、仲間にすれば使える。

HP：22	強さ：7	力：23
MP：40	知恵：11	命中：12
CP：3	魔力：8	守り：14
スクンダ	体力：6	回避：11
ザンマ	早さ：10	魔法力：9
ドルミナー	運：5	魔法効果：12



ジャックフロスト Lv.8
妖精 NEUTRAL

雪だるまのような愛嬌のある姿をしており、ブフ系の凍結魔法を使いこなす。ぜひとも仲間に加えるべきだ。

HP：41	強さ：6	力：20
MP：43	知恵：5	命中：8
CP：5	魔力：13	守り：14
ブフ	体力：6	回避：7
ブフーラ	早さ：6	魔法力：14
マハーブフ	運：8	魔法効果：7



フケイ Lv. 8
凶鳥 LAW

鳥の体に人間の顔を持つ悪魔。特殊攻撃のパニックボイスは、聞いた者の頭を混乱させる恐怖の声だ。戦闘の際は注意。

HP：19	強さ：5	力：17
MP：26	知恵：6	命中：10
CP：4	魔力：8	守り：13
パニックボイス	体力：6	回避：10
ザン	早さ：9	魔法力：9
ブリンパ	運：4	魔法効果：7



サンキ Lv. 8
魔獣 NEUTRAL

ＨＰと攻撃力が高く、さらに魔法まで使えるという、オールマイティーな悪魔だ。仲間に加えておけば心強いぞ。

HP：48	強さ：9	力：28
MP：12	知恵：7	命中：15
CP：5	魔力：5	守り：12
ザン	体力：5	回避：14
タルカジャ	早さ：13	魔法力：6
トラフーリ	運：5	魔法効果：8



ジャックランタン Lv. 9
妖精 NEUTRAL

ハロウィンパンプキンの顔をしているユニークなヤツ。得意な魔法はアギ系の火炎魔法だ。魔法攻撃要員にピッタリ。

HP：45	強さ：7	力：22
MP：46	知恵：8	命中：9
CP：6	魔力：12	守り：12
アギ	体力：5	回避：8
マハラギ	早さ：7	魔法力：13
アギラオ	運：6	魔法効果：10



ゾンビアーミー Lv. 10
屍鬼 NEUTRAL

M-16を構えた物騒なゾンビ。集団で出現されると、かなりの強敵となる。ゾンビ系の敵にはハンマの魔法が有効だぞ。

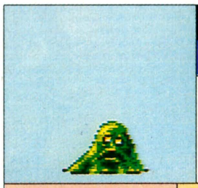
HP：57	強さ：9	力：29
MP：12	知恵：7	命中：8
CP：6	魔力：6	守り：18
特殊攻撃はなし	体力：8	回避：7
	早さ：6	魔法力：7
	運：4	魔法効果：8



ドリアード Lv. 12
妖精 NEUTRAL

乙女の姿をした樹木の精だ。その美しい歌声で、聞く者を幸福に包んでしまう。回復魔法メディアが使えるのが魅力。

HP：57	強さ：8	力：26
MP：56	知恵：12	命中：10
CP：7	魔力：10	守り：16
幸せの歌	体力：7	回避：10
マリンカリン	早さ：8	魔法力：12
メディア	運：6	魔法効果：13



スライム Lv. 13
外道 CHAOS

RPGでは定番のスライム。今回はなかなか凶悪な敵なのだ。その体に触れると、ＨＰを吸い取られることもあるぞ。

HP：52	強さ：7	力：25
MP：13	知恵：5	命中：9
CP：4	魔力：6	守り：32
デスタッチ	体力：15	回避：8
	早さ：7	魔法力：7
	運：4	魔法効果：6



ボーグル Lv. 13
妖鬼 CHAOS

ボーグルに出会ったら、迷わず仲間にしよう。攻撃、防御のいずれにおいても並以上の働きをしてくれるぞ。

HP：73	強さ：13	力：41
MP：58	知恵：6	命中：12
CP：8	魔力：8	守り：21
ディオ	体力：9	回避：10
ジオンガ	早さ：9	魔法力：9
ペンパトラ	運：6	魔法効果：7



ガミジン Lv. 12
堕天使 CHAOS

堕天使という種族は、強力な悪魔たちが勢ぞろいしている。このガミジンもその例にもれず、敵に回すと怖い存在だ。

HP：58	強さ：11	力：35
MP：48	知恵：8	命中：12
CP：8	魔力：9	守り：17
ザン	体力：7	回避：10
マカジャマ	早さ：9	魔法力：10
ムド	運：5	魔法効果：9



エンジェル Lv. 14
天使 LAW

美しい羽を持った神の使い。神の加護があるからだろうか、容姿からは想像できないほどの強さを秘めているのだ。

HP：70	強さ：14	力：44
MP：60	知恵：8	命中：12
CP：14	魔力：8	守り：20
メディア	体力：8	回避：9
ハンマ	早さ：8	魔法力：9
ペンパトラ	運：12	魔法効果：9

アイテム

名称	値段	効果
傷薬	400円	ＨＰを回復してくれる。序盤戦の必需品。
牛王丹	1000円	ＨＰ回復薬。傷薬よりも効き目が強いぞ。
マッスルドリンコ	4000円	一時的にＨＰが最大値よりも大きくなる。
聖水	1100円	戦闘中に使うとハンマの効果がある。
チャーム	1600円	戦闘中に使うとマリンカリンの効果だ。
せがきまい	3600円	自分のレベル以下の敵にハンマの効果。
ロザリオ	15000円	死亡時に自動復活し、レベルダウンを回避。※
免罪符	1200円	持っているとロウの敵は逃げてしまう。
たまがえり	4000円	戦闘中に使うとマハンマの効果がある。
如来像	12000円	死亡してもＨＰ半分で自動的に復活。※
阿弥陀数珠	5400円	エナジードレイン攻撃を回避できる。※
おみくじ	700円	ランダムに４種類の効果がある。※
ペンタグラム	4000円	戦闘中に使うと敵の攻撃をはね返せる。
こどくざら	1600円	戦闘中に使うとムドの効果がある。
地獄玉	2800円	戦闘中に使うとマトラボーの効果がある。
アムレット	4800円	ダメージゾーンでダメージを受けなくなる。
タリスマン	5000円	持っていれば、敵の呪い攻撃を回避できる。

※このアイテムは主人公たちの属性によっては、効果を発揮しないこともある。

武器・防具

名称	値段	効果
トンファー	2800円	装備すると、１ターンに２回攻撃できる。
スパイクロッド	4500円	棒に釘を無数に打ちつけた打撃用の武器。
模造刀	2500円	本来は美術品で、攻撃力は高くはない。
青竜刀	3000円	独特のフォルムを持つ中国製の刀。
三節棍	7000円	３本の棒を連結させた中国拳法の武具。
フルヘルム	7000円	オートバイ用のフルフェイスヘルメット。
ケブラーベスト	7800円	ケブラー繊維を使用した防弾チョッキ。
リベットナックル	9000円	鋲がたくさんついた皮製の攻撃用手袋。
コンバットブーツ	18000円	戦闘用の編み上げ靴。米軍の放出品。
ライダーブーツ	20000円	オフロードレース用の頑丈なブーツ。

次号は悪魔合体表を大公開！予約に走れ!!



スーパーファミコン ドラゴンズ・アース	11月発売予定	8,500円(予価)
スーパーファミコン セプテントリオン	12月発売予定	8,500円(予価)

ダイヤルQ²オリジナルアドベンチャーゲーム

0990-336-871

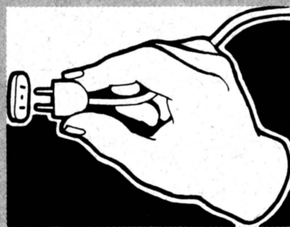
5つのストーリーをお楽しみ下さい。

■16才未満の方はご利用できません。
■情報料 3分 180円(東京地区以外は遠距離料金が加算されます)
■社団法人全日本テレホンサービス協会認可
お問い合わせは、ニューメディア企画室 Tel.0422-23-0990

奉仕せよ

●テメエのことばかり考える利己主義少年少女たちよ、ちょいとばかり奉仕せよ。なかでも社会奉仕はよいぞ。わしなど毎日やっており、もう病みつきである。最近は医者に止められておるがな。ふっ。
●総統、僕はファミ通の読者を3人増やしました。
（大阪府　豆ころちゃん）
●「よいよいよいよい(例の残響音含む)。それそれそれそれ」総統は阿波踊り練習中である。また貴様は体毛を剃るべきだとも言う。
●ぼくは信号をわたるひとのためにおうだんほどうの方向をたしかめてから音をだすことにした。
（東京都　ティルト命）
●なんか、貴様は信号関係の奉仕をしているらしいがよくわからぬ。もしかしたら人間信号機であるか。
●先日、私の父が映りの悪いテレビ画面に手を当てて静かに「念力」とつぶやくと、テレビの映りがよくなりました。オレの親父はひょっとすると。（佐賀県　ゴンザレ）
●貴様の親父は単なる超能力者だが、念力まで使って家族に奉仕するとはあっぱれである。貴様もたまには超能力で家族に奉仕せよ。
●帝国ではよく「報告せよ」と言いますが、実際に報告した人はいますか？　それに報告したら何か出ますか。（神奈川県　幼の珍獣）
●おるぞおるぞ。山ほどおる。報告したあかつきには地縛霊は出るわ恐怖の大王はでるわ大変である。
●最近、俺は『ミサイルコマンド』なるゲームにハマッている。古いゲームなのだがこれがまたよい。総統もやってみんか……。
（東京都　巨乳ハンター）
●たわけめッ!!　我が偉大なる総統は類稀なる『ミサイルコマンド』おたくである。仮想核戦争の世界で闘わせたら青山一の強者なり。
●ブ○ワーカーを使っていますが色は黒くならないし、女にもてません。骨も折りました。やっぱりゴールデン。
（秋田県　revolution）
●総統はその体力増強棒を使用したのち、六本木でモテモテである。しかしアニキやブラザーばかりにもてるため使用を中止されたのだ。
●ぼくは、ファミ通になんまいもはがきを送ってものらないので、封筒に、集めたガバスを入れて自分の家宛てに送ります。むなしいです。（千葉県　むなしい君）
●その調子で虚しい人生のワビサビを究めるがよい。帝国も手を貸すぞ。すなわちガバスは送らぬ。
●僕の友人β（男：17歳）は僕の家に泊まりに来たとき、おとなのオモチャを持ってきた。僕はこわかったのでほかの友人もふたり泊めた。なにごともなかったがそれ以来βを家に呼んでいない。
（福岡県　ウヒョ）
●友人の仮名にβやγやθやλを使うのはやめよ。罰として貴様にはおとなのオモチャ10年分を送る。
●ファミ通にのってたウッドボールのまんがを妹に見せたら泣いた。いまでも見せるたびに泣く。
（埼玉県　大磯ロングビーチ姫）
●なにせウッドボールは恐怖の技、女子供が目にすれば悶絶卒倒絶頂。老人や病人ならば即身成仏である。
●ソニック人形を見た。想像してたのとぜんぜんちがう形だったので幻滅した。とくに頭のとこ。
（群馬県　グッホジッヘ）
●ゲームキャラクターを実物化すればたいていは恐ろしいものが出来上がるのだ。コナミのゴエモンなどは恐怖の権化のようである。
●兄がゲームの会社に就職したのでタダゲー三昧かとおもったら、そんなに甘くないらしい。
（埼玉県　けっこう有名どころ）
●昇進を待て。急がば回れである。

ゲーム帝国



帝国の新兵器は巨大ネコパンチ発射装置である。これが完成すれば世界中のネズミや犬は怖くて散歩もできなくなるであろう。

悪魔の安楽椅子



■ざけんじゃねー!!　パソコンゲームとスーパーファミコンソフトの値段が変わんねーじゃんか。ファミリーとかいってぜんぜん高いのは許せん。許せんったら許せん。（栃木県　買えないから許せん）
●なんかさ、だんだん、ちょっとづつ、だましだまし値段が上がっちゃったよな。バブルもはじけちゃったんだし、これからは値下げでしょ。値下げ運動だ!!
■友人にリンクスを売ろうとしたら2000円という値段を付けられた。どうしてくれますか。（東京都　Z）
●いま売るってのが間違ってるよ。売らないでとっといてみなって。だんだん希少価値が出てくるんだから。そうだなあ、だいたい5000年も経てば値上がりするよ。
■エッチなビデオを見ました。初めて見ましたがアドレナリン興奮状態です。もうアルギンZな感じ。雑誌なんかメじゃないですよね。生きててよかったって感じです。（東京都　ユンケルンバ）
●アドレナリンが興奮してどうすんだよ。まあいいや。見すぎると楽しさも半減だぞ。たまにしときな。

女神の四の字固め



■女神はゲームやるのか。（長野県　ハゲてこまる男）
●やるわよ。やりまくりよ。毎日2時間以上励むわ。
■女神。貯金しろよ。（岐阜県　剃り夫）
●ぎくっ。し、してるわよ。でも時給350円なのよ。
■茹子食うか。食うなら送る。（千葉県　HORMAN）
●い、いらないわよ。気持ちだけいただくわ。腐るから。
■文通しません。（福岡県　生でイカ）
●なによあんた。ヘンなの。ペンネームもヘンだわ。
■カセットで声を送って欲しいからカセットを送りますから。（鳥取県　カラオケ大好き）
●こんなもの送られたって困るわ。捨てるわね。ポイ。
■毎回毎回ヘンタイから奇怪なはがきばかりくるのは耐えられないことでしょう。耐えられないでしょ。耐えられないって言えよほら。耐えられないわって言ってみろってんだ。ほら。ほら。（東京都　無臭脱糞）
●こういうヘンタイっぽいはがきも捨てるわね。ポイ。
■文が短いと載る？（岩手県　バザールで日本猿）
●あら、今回は疲れたと思ったらみんな短文ちゃんね。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

ダービースタリオン —全国版—

ファミコン　アスキー　発売中　7200円

もうGⅠ馬を何匹も育てている人もいるんじゃないか？ そういう人もそうでない人も、このデータを見て、10倍も20倍も『ダービースタリオン全国版』のことを知って、楽しんでね。めざすは、GⅠオール制覇だ!!

ジョッキーデータ、競馬場データ、GⅠデータ、GⅠに出走する馬、牝馬データを載せておいたぞ。

競馬場やジョッキーの特徴を良く見て、自分の馬がいつもベストの状態で走れるようにしてくれ。そしてレースに勝ち、お金を貯めて良い牝馬で良い種付けをする。さらにGⅠ馬をたくさんつくるのだ。がんばってくれ。

ジョッキーデータ

ジョッキーの基本的なデータは、ゲーム上に表示されてるA～Dの値だ。しかし、ジョッキーによっては、良い指示を出すと底力があがる人もいる。

名前	タイプ	所属	特徴
おたべ	自	東	おまかせ指示のほうがより力を発揮
しばたま	自	東	古馬に強い
たき	先	西	大レースに強い
かわうち	自	西	人気になったときに強い
よこのり	差	東	追い込み指示で底力がアップ
てきば	先	東	ダートに強い
よしとみ	自	東	長距離に強い
みなみ	差	西	追い込み指示で底力がアップ
まつみき	先	西	スタートがうまい
たわら	自	西	おまかせ指示で底力がアップ
たなかつ	自	東	差し指示で底力がアップ
えど	先	東	先行したときに力を発揮
ごうわら	自	東	重馬戦に強い
なかたて	自	東	新馬戦に強い
やすたか	先	西	ローカルに強い
かくた	追	西	追い込み指示で底力がアップ
きすず	自	西	差し指示で底力がアップ
むなもと	自	西	長距離に強い
たまぎ	先	東	ローカルに強い
なたの	逃	東	単騎逃げで力を発揮
やすとみ	追	東	人気薄で底力発揮
のもと	追	東	追い込み指示で底力がアップ
にすうら	差	西	人気薄で気性がアップ
くまだわ	差	西	大レースに強い
おやしき	自	西	人気馬で気性がアップ
すがたに	追	西	追い込み指示で底力アップ

競馬場データ

競馬場にはそれぞれ特徴があるのだ。けっこう知らなかった人も多いんじゃないかな。それぞれの競馬場の特徴を把握したうえで、ジョッキーへの指示の出しかたを決めよう。そうすればさらに勝利へ近づくはずだぞ。

競馬場名	各コースの特徴
東京	直線が長い分、スピードだけでは押し切れない。直線にやや坂あり。
中山	直線は短いが急な上ぼり坂があるので、スタミナがなくなると、バッタリ止まる。
新潟	平坦コース。やや直線長い。
福岡	平坦で小回りなので、先行が有利。
小倉	平坦で小回りなので、先行が有利。
阪神	ゴール前に坂あり。
京都	平坦コース。
中京	平坦コース。

GⅠデータ

GⅠの開催地、1位賞金、馬齢条件、距離を掲載してみたぞ。競馬場データとジョッキーデータを併せて見て、ベストの状態で望もう。1位になったときいくら入るか計算してウシシというのもまたオツかもしれない。

GⅠ名	競馬場	馬齢	距離	賞金
朝日杯3歳ステークス	中山	3歳	1600メートル	13000万
皐月賞	中山	4歳	2000メートル	9600万
日本ダービー	東京	4歳	2400メートル	13000万
菊花賞	京都	4歳	3000メートル	11100万
天皇賞(春)	京都	5歳上	3200メートル	13000万
天皇賞(秋)	東京	4歳上	2000メートル	13000万
安田記念	東京	5歳上	1600メートル	9300万
マイルチャンピオンシップ	京都	4歳上	1600メートル	9300万
スプリンターステークス	中山	4歳上	1200メートル	9300万
ジャパンカップ	東京	4歳上	2400メートル	13000万
宝塚記念	阪神	4歳上	2200メートル	13000万
有馬記念	中山	4歳上	2500メートル	13000万

GⅠに出場する馬データ

GⅠに出走する馬の全リストだ。このなかから最高8頭選出されるのだ。ちなみに、ジャパンカップに出走する外国の馬のデータは含まれていないので注意してね。

朝日杯3歳ステークス

サクマホクトオー
ヤブキマイカグラ
サッカーボール
アイリスフウジン
サクマチヨノオー
ベリーナイス
ミスターシクラメン
ロッキーゲラン
ノーモアスピード
ホストヘリオス
シルバーストーン
ゴールドシティー
ツジノショウウン
リガシーオブゼルダ
エルサルパドール
ダイナマイトダディ
スマイルオンミー
コガメタイフウ
ブリガード
ビックファイト
カムイブシ
サンシンハヤテ
クリスキャスト
カガマル
コクサイロイアル
セントピット

皐月賞

メジロライオン
サクマホクトオー
コウカイテイオー
ヤブキマイカグラ
アイリスフウジン
サクマチヨノオー
ニッコーテイオウ
ヨイノムテキ
イイゼセゾン
シャトーグレイド
オースミシャガイ
ベリーナイス
ナルシスノアール
トウキョウマリオ
フラッシュボイス
ホストヘリオス
マティリアル
シルバーストーン
ゴールドシティ
シシボリスキー
ツルマイミマタオー
イイゼシビア
リガシーオブゼルダ
イイゼサターン
サクマヤマトオー
コガメタイフウ
ナルタハヤブサ
ドクタースピード
マイルネダビデ
ストレンジクラウン
ラガーブラック
スピーチリーズン
レイクブラック
カイナスアモン
ディクシーランド
ニチゴウサンダー
ビックファイト
シンガリマルタン
ミスタードウシン
ブリガード
エイビートゥコゥ
アクアピット
ホクセイシブレー
キーミモブ
リワードタイランド
レインボーアカサカ
メイブレーブ
フリミエール
アカキチ

日本ダービー

メジロライオン
メジロヨルダン
サクマホクトオー
コウカイテイオー
リオダーバン
サッカーボール
アイリスフウジン
サクマチヨノオー
ヨイノムテキ
イイゼセゾン
コガメパワー
シャトーグレイド
メルシーアトラ
オースミシャガイ
ガイエンツービート
ベリーナイス
リアルバーズデー
レジェンドダイオー
ノーモアスピード
ホストヘリオス
マティリアル
シルバーストーン
ユーノジョージ
ゴールドシティ
シンボリスキー
ツルマイミマタオー
イイゼシビア
サミースワロー
コクサイトラブル
イイゼサターン
ロンドヒリュウ
コガメタイフウ
ドクタースピード
ハワイアンロイヤル
ホシノケンシロウ
トーアトリプル
ヤマノオリンピア
マイルネダビデ
マウンドニゾン
ストレンジクラウン
スピーチリーズン
アドバンスモワ
レイクブラック
ビックファイト
カムイブシ
シリガリデーバ
ワンマンライブ
ホクセイシブレー
インナーアニマート
キーミモブ
ディクシーランド
インナーボイジャー
ツルマイモチヨー
リングシンホニー
リングアーチ
チョウナイフリート
ヴァイスシーザー
カメハボマイ
シュパリエ
バイカツリュウセイ
ダブルイースト
カニノジュニアス
サツキオナシス
イシノサムタイム

菊花賞

メジロマッコイーン
メジロライオン
アサイチジョージ
サクマホクトオー
リオダーバン
ヤブキマイカグラ
ライスネイチャー
スーパークリック
ヨイノムテキ
フジヤマケンサン
イイゼセゾン
シャトーグレイド
メルシーアトラ
オースミシャガイ
ガイエンツービート
ベリーナイス
リアルバーズデー
レジェンドダイオー
メグロデュレン
フラッシュボイス
マティリアル
シルバーストーン
ユーノジョージ
ゴールドシティ
ホワイトナロー
シンボリスキー
ツルマイミマタオー
サミースワロー
イイゼサターン
サクマヤマトオー
ナタノハヤテ
イシノミラー
スピーチリーズン
レイクブラック
ニチゴウサンダー
シンガリデーバ
ホクセイシブレー
ワンマンライブ
センターショウガツ
ディクシーランド
レッツゴーカーキン
リングムテキ
バイカツケンザン
ドウカンホープ
ダブルイースト
リングシンホニー
カイナスアモン
サツキオナシス
イシノサムタイム
タカラフラッシュ
パワーウイナー
マルガイグレート
マイルネガイスト
ブルーメモリー
オースミノッチ
モチカネヒオドシ

天皇賞(春)

メジロマッコイーン
メジロライオン
ダイコウサク
カルビソング
サクマホクトオー
コウカイテイオー
ヤブキマイカグラ
スーパークリック
イナリアン
オースミシャガイ
カリノクレッセ
ミスターアダモス
ランニングスルー
ベリーナイス
ミスターシクラメン
メグロデュレン
シルバーストーン
ゴールドシティ
ゴールドアワー
ホワイトナロー
ナイスナイスナイス
カジマウイング
プレジデントシティー
ヤマミングローバル
コクサイトラブル
チュニカオー
ダイワカーペンター
メジロパーマン
ロンドヒリュウ
ダイワオリンピア
スマイルオンミー
ショウリテンリュウ
カニノボレロ
メウヒョウドトリア
ヤマノオリンピア
マウンドニゾン
スルーオダイヤ
マルグツファースト
レイクブラック
ワンモアニードユー
マツシゲアトラス
インナーアニマート
エリモサバー
カガマル
キルサンシー
ヘイシンウイン
トーアタケシバ
マルカロッキー
ライトフォロー
ボストンキコウシ

天皇賞(秋)

メジロマッコイーン
ダイコウサク
アサイチジョージ
バンビーメモリー
メジロヨルダン
カルビソング
アグリキャップ
スーパークリック
イナリアン
ニッコーテイオウ
ヨイノムテキ
ブレクラスニー
カリノクレッセ
ランニングスルー
キルパワー
リアルバーズデー
ミスターシクラメン
レジェンドダイオー
ロッキーゲラン
フラッシュボイス
マティリアル
スルーオダイヤ
シルバーストーン
モナミチャンピオン
ホワイトナロー
ナイスナイスナイス
ランドホシ
プレジデントシティー
ナエボトウショウ
メグロマーシャス
ダイヤアクトレス
ショウリテンリュウ
ドクタースピード
メイヒョウビトリア
ムービンスター
マウンドニゾン
ミスタードウシン
ディクシーランド
カイナスアモン
ハッピーシャドー
セントピット

安田記念

ダイイチルビー
ザイタクヘリオス
アサイチジョージ
サクマホクトー
バンビーメモリー
アグリキャップ
サクマチヨノオー
ニッコーテイオウ
ヨイノムテキ
ナルシスノアール
ロッキーゲラン
シムウインド
トウキョウマリオ
フラッシュボイス
ホストヘリオス
メインキャスター
ランドホシ
ダイヤアクトレス
バッシングショット
コガメターボ
ヒカルサンダー
ミスターボーイ
ロンドヒリュウ
マイスーパーワン
ハワイアンローヤル
ミステリアススター
ナイスパーマー
イシノミラー
プリティホット
アドバンスモワ
セントシーダー
ウィニングスタイル
ジュネーブシンガリ
ハヤブサオーゴン
イツミサンシャイン
カーブポイント
タイガールイス
ナックアウト
ダイナフランカー
クールハート
エイビートウコウ
メグロモニカ
シンガリガールーダ

マイルチャンピオンシップ

ダイイチルビー
ダイコウサク
ザイタクヘリオス
アサイチジョージ
バンビーメモリー
アグリキャップ
サッカーボール
ニッコーテイオウ
プリンスジン
ナルシスノアール
シムウインド
トウキョウマリオ
フラッシュボイス
ホストヘリオス
バッシングショット
ヒカルサンダー
ヘイシンウィザード
ミスターボーイ
マイスーパーワン
ムービンスター
ミステリアススター
バッシングルート
アドバンスモワ
ダンシングサン
セントシーダー
ラガーブラック
ウィニングスタイル
ハリノウイナー
ロッキーゲラン
サンシンハヤテ
グレートモンペ
ハリノライデン
ルイジアナヒット
メイヒョウコブラ
カシワズパレス
カニノテンホー
ステイジヒーロー

スプリンターズステークス

ダイイチルビー
ザイタクヘリオス
バンビーメモリー
ロッキーゲラン
シムウインド
ナルシスノアール
ホストヘリオス
ダイヤレター
ランドホシ
バッシングショット
ツジノショウウン
ダイヤアクトレス
ダイヤダグラス
マイスーパーワン
ナイスパーマー
キアイドリーム
メイヒョウサンダー
テマエリージェント
バッシングルート
ストレンジクラウン
アドバンスモワ
セントシーダー
ウィニングスタイル
クールテースト
マヤノロマン
ハスキーハニー
カミクズパレス

ジャパンカップ

メジロマッコイーン
アサイチジョージ
バンビーメモリー
メジロヨルダン
カルビソング
アグリキャップ
スーパークリック
イナリアン
ヨイノムテキ
フジヤマケンサン
キルパワー
メグロデュレン
レジェンドダイオー
ランニングスルー
フラッシュボイス
シルバーストーン
ゴールドシティ
メインキャスター
ダイヤアクトレス
サミースワロー

宝塚記念

メジロマッコイーン
メジロライオン
ダイコウサク
ザイタクヘリオス
アサイチジョージ
バンビーメモリー
アグリキャップ
イナリアン
サクマチヨノオー
ニッコーテイオウ
ヨイノムテキ
イイゼセゾン
オースミシャガイ
カリノクレッセ
ランニングスルー
キルパワー
ミスターシクラメン
メグロデュレン
シムウインド
フラッシュボイス
ホストヘリオス
スルーオダイヤ
シルバーストーン
ゴールドシティ
ホワイトナロー
プレジデントシティー
ヤマミングローバル
イイゼサターン
チュニカオー
ダイワカーペンター
メジロパーマン
ハチケンエルド
ミスターボーイ
ロンドヒリュウ
ナルタハヤブサ
ショウリテンリュウ
メイヒョウビトリア
カニノボレロ
サンドピアレス
ムービンスター
ミスタースパイン
トーアトリプル
ミステリアススター
ヤマノオリンピア
マウンドニゾン
マルグツファースト
イシノミラー
オースミロッチ

有馬記念

メジロマッコイーン
メジロライオン
ダイコウサク
ザイタクヘリオス
アサイチジョージ
メジロヨルダン
カルビソング
サクマホクトオー
ライスネイチャ
アグリキャップ
サッカーボール
スーパークリック
イナリアン
ヨイノムテキ
フジヤマケンサン
ブレクラスニー
オースミシャガイ
ランニングスルー
プリンスジン
ベリーナイス
キルパワー
リアルバーズデー
ミスターシクラメン
レジェンドテイオー
メグロデュレン
フラッシュボイス
マティリアル
スルオーダイヤ
シルバーストーン
キョウテイタップ
ロケットボール
メインキャスター
ダイヤアクトレス
カジマウイング
ヤマミングローバル
サミースワロー
ダイワカーペンター
ミュージカルタイム
カチウマホース
ハチケンエルド
サンドピアレス
ドクタースピード
ミスターブランドル
ハワイヤンローヤル

馬名略称データ

牝馬データの血統を調べるうえで必要な略称なのだ。これがないと、牝馬データの血統のところを見ても、なにがなんだかまったくわからないぞ。調べやすいように、アルファベット順にならべておいた。買おうとする馬がどんな血統か、まずこれで調べてくれ。

ALT	アリバイ	COL	カラード	HAL	ヘイルトゥリーズン	MAS	マスターダービー	NON	ノノアルコ	ROM	ローマン	SAU	ステューペンダス
ARA	アラナス	CON	コントライト	HAN	ハンターコム	MEA	メジロアサマ	NOT	ノーザンテースト	ROT	ラウンドテーブル	SWA	スワップス
ARE	アレッジド	DAN	ダンディルート	HBT	ハビトニー	MIJ	ミルジョージ	NOZ	ノーザリー	ROY	ロイヤルチャレンジャー	TAI	タイテエム
ARO	アローエクスプレス	DCT	ダイコーター	HDT	ハードツービート	MIL	ミルリーフ	NUL	ヌレイエフ	RUB	ルボデュール	TAK	タケシバオー
AUR	オリオール	DIE	ダイハード	HER	エルバジェ	MLS	マイリージャン	OEN	オーエンテューダー	SAC	セントクレスピン	TES	テスコボーイ
BAA	ボールドアンドエイブル	DIV	ディバインギフト	HIN	ヒンドスタン	NOA	ノーザンアンサー	PER	パーソナリティ	SAN	サンシー	THE	ザミンストンル
BAB	バーバー	DJE	ジャベル	HOK	ホクトボーイ	MOB	モバリッズ	POL	ポリネシアン	SAR	サラトス	TOB	トウショウボーイ
BIZ	ヒゼンニシキ	DNG	ダンチヒ	HOP	ホープフリーオン	MOF	モーニングフローリ	POS	ポッセ	SAV	サーアイヴァー	TOP	トップコマンド
BLA	ボールドラッド	DNI	ダンサーズイメージ	HYP	ハイペリオン	MOG	モガミ	PRA	プラデストローマン	SEA	シーホーク	TRB	トラバルチーフ
BOB	ボイズィーボーイ	DON	ドン	INF	インターメゾ	MSM	メジロサンマン	PRB	プリンスビオ	SES	シアトルスルー	TRU	トランスアランティック
BOI	ボワルセル	FAB	ファバージ	INR	インリアリティ	MYB	マイバブ	PRG	プリンスリーギフト	SEK	セクレタリアト	TUD	テュデナム
BOK	ボールドコンバタント	FAF	ファーストファミリー	JIM	ジムフレンチ	NAD	ネイティヴダンサー	PRJ	プリンスジョン	SHA	シャレー	TUM	テューダーパロディ
BOL	ボールドリック	FET	フェートメーカー	JYA	ジャカオ	NAS	ナスルーラ	PRS	バレンタイン	SHE	シーズコマンド	TUT	ターントゥ
BON	ボンモー	FID	フィディオン	KAB	カブラヤオウ	NEA	ネアルコ	PRQ	プリンスキーロ	SHP	シャーボ	VAY	ヴァリスリーガル
BOR	ボールドルーラー	FOR	フィルティノ	KAR	カーレッド	NEC	ニアークティック	RAD	ラディガ	SIC	シカンブル	VEN	ヴァンチア
BRE	ブレベストモーガン	GAL	ギャラントアン	KAW	カウアイキング	NEB	ネヴァービート	RAF	ラフィンゴラ	SIN	シンザン	VEI	ヴェイグリーノーブル
BRR	ブラッシングルーム	GAR	ガロト	KIT	キタノカチドキ	NES	ネヴァーセイダイ	RAJ	ラジャババ	SIR	サーゲイロード	VER	ベリファ
BUC	バックパザー	GDA	グレイドー	LOV	ラヴァージョン	NEV	ネヴァーベント	REL	レリック	SIS	シルヴァーシャーク	VIC	ヴァイスリージェント
BUL	ブルリー	GEI	ゲイメセン	LUC	ラッキーソヴリン	NIC	ナイスダンサー	REI	レイズアネオティヴ	SNB	スノップ	YAM	ヤンニンスキー
CAR	カロ	GOP	ゴールデンバス	LUD	ラッキーデボネア	NIJ	ニジンスキー	RIB	リボー	SOL	ソロナウェー	YEL	イエローゴッド
CHA	シャドーゲイ	GRD	グリーンダンサー	LUT	リュティエ	NOB	ノーザンベイビー	RIM	リマンド	SOV	ソヴリンバス	—	—
CHI	チャイナロック	GRS	グレイソヴソン	LYE	リイフォー	NOD	ノーザンダンサー	ROB	ロベルト	SPF	サーペンフロ	—	—
CLA	クラウンドプリンス	GUE	ガーサント	LYP	リファール	NOF	ノースフィールド	ROC	ロイヤルチャージャー	STG	サティンゴ	—	—
CLM	クリムゾンナタン	HAB	ハビタット	MAR	マルゼンスキー	NOL	ノースオブザロー	ROK	ロックフェラ	STH	スティルハート	—	—

牝馬データ

買うことのできる牝馬の全データだ。スピード、スタミナの評価は5段階だ。特別な例として、＋表示がある。これは、ついてないものよりついているほうが多少数値が高いということなのだ。血統で？？？は、血統がわからないことを意味する。ちなみにプレーヤーが最初から持ってる牝馬は、最初から約30頭目までのなかから1匹ランダムで決まるぞ。

名前	値段(100万円)	毛色	血統							スピード	スタミナ
			父	父父	父父父	父母父	母父	母父父	母母父		
アンチョビー	5~8	鹿毛	HOK	TES	PRG	？？？	？？？	ROK	？？？	★	★
アイマイミーマイン	5~8	鹿毛	MOG	LYP	NOD	LUD	GRS	NAS	AUR	★	★＋
ママレモン	5~9	鹿毛	LYE	LYP	NOD	？？？	？？？	？？？	？？？	★	★＋
サマーギフト	6~9	栗毛	TRA	NEC	NEA	NAD	NEB	NES	HIN	★	★
シレトコシブキ	6~9	栗毛	CHA	SWA	KAR	POL	NEB	NES	？？？	★	★＋
ワスレナグサ	7~10	鹿毛	TAI	SAC	AUR	VEN	NEB	NES	SOL	★	★＋
ナンノブンブン	7~10	鹿毛	HAN	？？？	？？？	？？？	PAR	MLS	？？？	★★	★
ミヤマリンドウ	8~12	鹿毛	NOZ	NOD	NEC	？？？	？？？	PRG	？？？	★＋	★
ヤマノスミレ	8~12	鹿毛	BOK	BOR	NAS	？？？	DIE	NES	？？？	★	★
アレグレット	8~12	鹿毛	LYE	LYP	NOD	？？？	？？？	NES	？？？	★＋	★
ターキーガール	8~12	芦毛	FAF	？？？	TUT	PRQ	？？？	？？？	GUB	★	★＋
スパイスオブライフ	8~12	芦毛	DNI	NAD	POL	？？？	？？？	SIC	？？？	★★	★
ロッテリアスマイル	8~12	鹿毛	SEA	HER	？？？	？？？	VEN	REL	？？？	★	★★
ニフティサービス	8~12	黒鹿	FAR	SIC	PRB	？？？	NEB	NES	HIN	★＋	★
ジャスミンティー	8~12	鹿毛	TAK	CHI	POK	？？？	？？？	？？？	DIE	★	★★
オギノメチャン	8~13	鹿毛	RIM	？？？	？？？	PRS	VEN	REL	SOL	★	★＋
メゴヒメ	8~13	鹿毛	DIV	PRG	NAS	？？？	？？？	？？？	？？？	★＋	★＋
オテンバガール	9~14	黒鹿	TUD	TUM	？？？	？？？	？？？	？？？	SOL	★＋	★
パンタグラフ	9~14	黒鹿	PRA	NEV	NAS	ROM	？？？	PRG	GAL	★	★＋
ミラパルコ	9~14	鹿毛	NOL	NOD	NEC	？？？	？？？	PRG	GUE	★＋	★
バンビーナ	9~14	栗毛	FAB	PRG	NAS	？？？	？？？	PRQ	？？？	★＋	★
コデマリ	9~14	鹿毛	SNB	？？？	？？？	PRB	？？？	？？？	MYB	★	★★
ムーンライトキッス	10~15	黒鹿	GAR	LYP	NOD	？？？	？？？	？？？	？？？	★＋	★★
プラットホーム	11~15	芦毛	RAF	GRS	NAS	？？？	TES	PRG	SOL	★★	★
ブロッコリー	11~16	鹿毛	NON	NEC	NEA	？？？	？？？	？？？	？？？	★＋	★＋
トライアングル	11~16	栗毛	MIJ	MIL	NEV	？？？	？？？	RIB	？？？	★★	★＋
ユウガスミ	12~18	栗鹿	SPF	？？？	SIR	？？？	？？？	？？？	？？？	★＋	★★
ティンカーベル	12~18	黒鹿	CON	NES	NAS	？？？	？？？	HAI	RIB	★	★★＋
キャラウェイ	12~18	黒鹿	NOZ	NOD	NEC	？？？	CHI	ROK	？？？	★★	★＋
ピーカンディ	12~18	黒鹿	NOA	NOD	NEC	？？？	？？？	？？？	GRS	★★	★＋
ヤマブキイロ	12~18	栗毛	RIM	？？？	？？？	PRS	？？？	？？？	？？？	★★	★＋
ブルージーン	12~18	黒毛	SIN	HIN	BOI	？？？	？？？	SIC	？？？	★	★＋
アマリリス	12~18	黒鹿	VEN	REL	？？？	？？？	？？？	RIB	？？？	★	★★
バニラエッセンス	12~19	黒鹿	FOR	GRS	NAS	REL	？？？	？？？	？？？	★★	★★
マネーハニー	12~19	芦毛	CLA	REI	NAD	ROC	？？？	？？？	？？？	★＋	★★★
ペネロープ	12~19	栗毛	NOF	GDA	HER	BOR	？？？	ROC	？？？	★	★★★
イージーシルエット	13~20	栃栗	TOB	TES	PRG	？？？	CHI	ROK	？？？	★★＋	★★
チョコチップ	13~20	栗毛	NUL	NOD	NEC	？？？	RAJ	BOR	PRJ	★★★	★＋
ミスキャスト	13~20	栗毛	BOL	ROT	PRQ	？？？	？？？	DIJ	KAR	★★	★★
ポニーテール	14~21	栗毛	SHE	BOR	NAS	？？？	？？？	？？？	？？？	★★★	★
ニジノエアロビ	14~21	黒鹿	YEL	？？？	NAS	？？？	DIE	NES	？？？	★★	★＋
チャイナマーブル	14~21	栗毛	CHI	ROK	HYP	？？？	？？？	？？？	？？？	★★	★★＋
エンドレスゲーム	14~21	栗毛	SAN	？？？	？？？	？？？	？？？	PRG	DIE	★★	★★
キューティクル	14~21	鹿毛	NOT	NOD	NEC	？？？	？？？	？？？	？？？	★★＋	★
フレンチポテト	14~21	栗毛	KIT	TES	PRG	？？？	SOL	？？？	？？？	★★＋	★★
ブライダルベール	15~22	栗毛	RAD	？？？	RIB	SAW	HOP	REL	HIN	★★	★★★

名前	値段(100万円)	毛色	血統							スピード	スタミナ
			父	父父	父父父	父母父	母父	母父父	母母父		
ピコレット	15~22	芦毛	STG	???	???	TES	PRG	???	???	★★	★
ロマンスシート	16~24	黒鹿	CLE	REI	NAD	ROC	SIR	TUT	???	★★+	★
ビタースート	16~24	鹿毛	PAR	MLS	MYB	???	???	???	???	★★	★+
ベルベットフラワー	16~24	黒鹿	YEL	???	NAS	???	FOR	GRS	???	★★	★★
プレミアム	16~24	芦毛	BOL	ROT	PRQ	???	???	???	???	★★+	★
イオナズン	16~24	鹿毛	BLA	BOR	NAS	PRQ	???	SAW	???	★★+	★★
ハイカロリー	17~26	栗毛	ARO	???	SOV	???	TES	PRG	???	★★★	★+
ミスリルメイス	18~27	鹿毛	SAV	SIR	TUT	???	???	HYP	???	★★★	★+
エップレシーボ	19~28	鹿毛	TOP	BOR	NAS	PRB	???	???	NAS	★★+	★★
シークレットアッコ	19~28	鹿毛	NEB	NES	NAS	???	SOL	???	HIS	★★	★★
マーメイドルック	20~30	鹿毛	ROB	HAI	TUT	???	???	???	???	★★	★★★
オフィスラブ	20~30	栗毛	BIZ	DAN	LUT	???	???	PRG	???	★★★	★
ブーゲンビリア	20~30	栗毛	HBT	HAB	SIR	GAL	???	HIN	???	★★★	★★
マイムマイム	20~31	黒鹿	STU	BOR	NAS	???	GRS	NAS	???	★★★+	★
レモンイエロー	21~32	芦毛	DAN	LUT	???	???	CHI	ROK	DIE	★★	★★★
マイハピネス	22~33	栗毛	POS	???	???	BOR	???	???	SAC	★★★	★+
プロポーズチャンス	24~36	鹿毛	NOD	NES	NEA	NAD	ROT	PRG	NAS	★★	★★★★
パステルカラー	25~38	鹿毛	BAB	TES	PRG	???	???	???	???	★★+	★★+
テーブルスピーチ	28~42	鹿毛	NEB	NES	NAS	???	???	SIC	???	★★★	★★
ピンキーパンチ	28~43	栗毛	DIR	NES	NAS	???	HIN	BOI	???	★★★+	★+
ランチョンマット	30~45	鹿毛	GOP	SOV	GRS	???	DIR	NES	???	★★+	★+
リンリンダイアル	32~28	鹿毛	LUC	NIJ	NOD	???	???	PGR	HIN	★★★	★+
バヒュームコロン	32~48	鹿毛	HBT	HAB	SIR	GAL	SOL	???	???	★★★	★★
ホッカイスズラン	32~48	黒鹿	VEN	REL	???	???	???	NEA	???	★★★+	★
アセロラキャンディ	32~48	鹿毛	PAR	MLS	MYB	???	???	???	???	★★★	★+
カフェテリア	32~48	鹿毛	CHA	SAW	KAR	POL	???	DLE	???	★+	★★★★★
オートクチュール	32~49	栗毛	RUB	NOD	NEC	???	???	DJE	???	★★★	★+
クレマチス	35~52	芦毛	DCT	HIN	BOI	???	NEB	NES	???	★★★+	★★★
カンガルーボー	36~58	鹿毛	VAI	NOD	NEC	???	???	???	???	★★★	★★
マロンシャンティ	40~60	栗毛	TES	PRG	NAS	HYP	???	???	???	★★★	★+
ノンストップ	41~62	鹿毛	CHA	SWA	KAS	POL	???	SIC	???	★★	★★★+
ピンナップガール	41~62	鹿毛	PER	HAI	TUT	SWA	???	???	???	★★	★★★
フジノナデシコ	44~66	栗毛	ARA	???	OEN	???	VEN	REL	???	★★★	★★★+
シーズデリケート	48~72	鹿毛	BON	???	???	???	???	SIC	HIN	★★★	★★★+
オレンジペコ	48~72	鹿毛	NOZ	NOD	NEC	???	???	PRQ	SOL	★★★+	★★+
チャーミーグリーン	48~72	鹿毛	GEI	VEI	???	SIR	LYP	NOD	LUD	★★★	★★★
タッチミー	48~72	黒鹿	CHA	SWA	KAR	POL	FOR	GRS	???	★★★	★★
シラユキ	48~72	栗毛	SEA	HER	???	???	???	GRS	???	★★+	★★★
テレフォンコール	52~78	芦毛	ARO	???	SOV	???	???	???	???	★★★+	★★
パウダースノー	56~84	黒鹿	RAD	???	RIB	SWA	NEV	NAS	NAD	★★+	★★★
ラムドライブ	56~84	芦毛	HAN	???	???	???	???	ROM	NAS	★★★★	★★
フミノサヤカ	56~84	鹿毛	HDT	???	???	???	NEV	NES	SOL	★★	★★★★
ライラックマック	55~84	鹿毛	NOF	NOD	NEC	???	???	NAS	???	★★★	★★★
ミヨハザクラ	55~84	栗毛	KAB	FAR	SIC	???	???	SOV	???	★★+	★★★★
パールピアス	57~84	黒鹿	TES	PRG	NAS	HYP	???	???	???	★★★★	★★★★
クラリネット	62~93	栗毛	COL	???	GRS	VEN	???	???	???	★★★+	★★★★
カクテルグラス	52~93	芦毛	FID	JYP	???	SIC	???	???	???	★★★	★★★★
ビーチバルコニー	64~96	鹿毛	KAW	NAD	POL	???	???	???	???	★★★+	★+
スペアミントガム	64~96	黒鹿	YAM	NIJ	NOD	BUC	???	???	CHI	★★★	★★★
アンジェリーナ	64~96	鹿毛	TRE	PRG	NAS	???	???	SIC	???	★★★	★★+
ヒカリドリーミン	64~96	黒鹿	NOT	NOD	NEC	???	SEA	HER	???	★★★	★★★★
トリプルルッツ	64~96	鹿毛	TAK	CHI	ROK	???	???	???	???	★★★★	★★★
ナノフラッパー	66~99	栗毛	TES	PRG	NAS	HYP	???	NAS	???	★★★+	★★★
アプリコットワイン	67~100	芦毛	MSM	???	???	AUR	???	???	???	★★★	★★★★★
ハマノシラユリ	82~210	鹿毛	MOB	???	???	???	???	NEA	???	★★+	★★★★+
イメルダシューズ	80~200	鹿毛	STH	HAB	SIR	???	RIB	???	???	★★★★	★★
タマノミズキ	80~200	鹿毛	FAB	PRG	NAS	???	CHI	ROK	HIN	★★★★	★★
スリッピングスルー	80~200	鹿毛	NIC	NOD	NEC	???	???	RIB	???	★★★★	★★★+
プリマドンナ	81~210	鹿毛	KIT	TES	PRG	???	GUB	???	???	★★★	★★★
リーベンデール	72~140	栗毛	BRR	???	NAS	???	???	NAS	PRQ	★★★★	★★+
ヒメノボタン	83~220	栗毛	HBT	HAB	SIR	GAL	???	HIN	GUR	★★★	★★★+
エンゼルエコー	86~245	鹿毛	SHA	LUT	???	???	???	???	???	★★★★	★★★
フェミニスト	88~260	青毛	DAN	LUT	???	???	???	???	SOL	★★★★	★★★
シルクスクリーン	88~260	栗毛	DAI	NAD	POL	???	???	???	???	★★★+	★★★★
ボドニアンティーク	92~295	鹿毛	BRE	NEV	NAS	ROM	???	PRG	???	★★★+	★★★★
ウエディングベル	84~235	黒鹿	INM	???	HYP	???	???	NEA	ROK	★★★+	★★★★
ダイヤモンドアイ	88~260	鹿毛	NOT	NOD	NEC	???	???	???	GAL	★★★+	★★★
キャンディースリー	88~260	鹿毛	BOL	ROT	RRQP	???	???	HAI	ROC	★★★★	★★+
アキタコマチ	88~260	芦毛	NIC	NOD	NEC	???	???	PRG	???	★★★★	★★★★
タニノキョンキョン	96~320	鹿毛	CLM	???	???	???	???	BUL	ROC	★★★★	★★★
ポップスコンサート	96~320	栗毛	NOT	NOD	NEC	???	???	???	???	★★★+	★★★+
バルセローナ	96~320	鹿毛	RIM	???	???	PRE	HIN	BOI	???	★★★	★★★★+
ミアモーレ	120~380	栗毛	MOG	LYP	NOD	LUD	NEB	NES	KAR	★★★★+	★★★
エバレットチャーチ	160~440	鹿毛	DNG	NOD	NEC	???	???	???	BOR	★★★★+	★★+
ミズタマ	200~500	鹿毛	LOV	???	???	???	PAR	MLS	DIR	★★★★	★★★★★
ブランドシャネル	200~500	鹿毛	NOT	NOD	NEC	???	PRG	NAS	???	★★★★★	★★★
ファーストレディ	300~800	鹿毛	SAN	???	???	???	VEN	REL	NEB	★★★★+	★★★★
ホワイトノリピー	320~920	黒鹿	SIS	???	REL	PRE	NEB	NES	GUE	★★★★	★★★★
アップテンポ	400~1400	芦毛	INR	???	???	???	???	???	HAI	★★★★	★★★★+
ハイソサエティー	400~1400	鹿毛	ARE	???	???	PRJ	ROT	PRQ	BLA	★★★★+	★★★★+
アイリッシュブルー	550~1700	鹿毛	MAS	???	???	???	???	???	NAS	★★★★	★★★★★
メディタレーニアン	520~1700	鹿毛	NOD	NEC	NEA	NED	???	???	REI	★★★★★	★★★★

ゲームバトルロイヤル

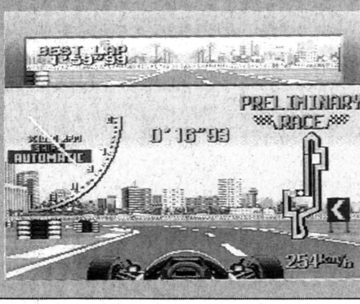
GAME BATTLE ROYAL

今週のタイトル

アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ

セガ　発売中　7800円

メガドライブ



前作『スーパーモナコGP』の流れをくむ、アイルトン・セナ監修による3DタイプのF1レーシングゲーム。セナの設計したオリジナルコースも用意されている。

けっこう不満があるんだな

バーバリアン国領（以下国領）　このゲームって、テレビや雑誌で、セナと契約したといって、お金を払って、アイルトン・セナ監修って言ってたんですよ。だから、かなりＦ１ゲームをやりこんでる人でも楽しめるかなと思ったら前作とまったく同じ。セナ監修のコースがただ入っているだけだったという。ちょっとがっかりした。

毛利名人（以下名人）　そうそう。コースの設計だけじゃなくって、実際の操作のほうも監修してるかと思ったら……。

国領　コースのほうも、多分セナが紙か何かに10分くらいで書いたのを参考程度に使ったんじゃないかっていう感じなんですよ。

名人　操作系は前作の焼き直しって言っても過言じゃないもんね。細かいシケインとかあるじゃない。あそこなんかはさあ……。

国領　ああ、時速200キロでいける。

名人　ハンドル切らないで突っ込めるんだよね。コースのセンターを通っていけばいいという。

国領　ゲーセンの『モナコＧＰ』ってすごくシビアなゲームじゃないですか。ちゃんとコーナー曲がるときはシフトダウンしてっていう。これはもう家庭用ゲームだからしょうがないのかもしれないけど。

名人　セナの監修した市街地のコースではちゃんとシフト使わなきゃなんないんだけど、ほかはない。たとえば、イタリアのモンツァのコースなんか全開でいける。

国領　あれだけ話題を呼んで、アイルトン・セナ監修というなら、もう少し気合入れて、メガ-CDとかで出して欲しかったな。

名人　ある雑誌のソフト評価コーナーで、このゲームはいかにもクルマ好きの人が作ったんだろうというのがあったんだけどなあ。

国領　セナ以外のドライバーとかチームとかがちょっとさびしい感じですよね。

名人　前作の『スーパーモナコＧＰ』が出たときは、それなりにいい感触があったのに。やっぱりもったいないよ。

国領　前作が出たころは、本物っぽいエンジン音をだしてるゲームは、ほかになかったし。

名人　今回のは、なんか蚊の鳴くような音なんだよね。あれはなんなんだっていう感じもする。

国領　でも、後ろから抜いていくときにだんだんエンジン音が大きくなるところなんかはいいですよ。あと、ギアの音。

名人　ああ、ギアを下げるときの音だよね。うん、さすがメガドライブだけあって、サウンド関係はとてもいい。このあたりは、やっぱりハードの面でトクをしていると思う。

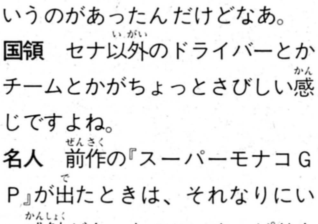
コースの特徴がわからない

名人　全16戦って戦ってみた？

国領　いや、じつはまだ……。でも、そんなに違いってないですよね。ただ、実際のＦ１だと16戦あったら16コースすべて違う攻めかたじゃないですか。ドライバーもマシンも。いままで出たＦ１ゲームの『Ｆ１グランプリ』にしても『Ｆ１サーカス』にしてもコースごとの特徴がよく出てる。ここは市街地だからギア比を低速型でとか、ここは高速コースだから、ウイングを寝かせてギア比を高めにしようとか。

名人　確かにそういうセッティングの差があるよね。ところが『スーパーモナコＧＰⅡ』はどのコースを走っててもセッテイングは同じなんだよね。

国領　市街地だろうがなんだろうが、スピードを落とさずにコーナ



⬆セナの顔とコースがちょっと違うだけで、基本的に前作と同じというのはどうかと思いますがね～。

毎日1回F1ゲーム

毛利名人

セナが監修してあることをウリに出すんだったら、アクセルワークやハンドリングの点まで監修した作品にしてほしかった。各コースのアドバイスやオリジナルコースが入っただけでは、ほかのドライバーが監修したのと変わらないしなあ。



⬆できれば全ドライバー実名、画像撮り込みでやってほしかった。ちなみに僕はステファノ・モデナのファンです。

フレンズ・アゲインCD化希望
バーバリアン国領

Ｆ１といえばウイリアムズ。ウイリアムズといえばイギリス。イギリスといえばネオアコ。この図式は青山界隈のキッズたちのあいだで広く定着しているらしい(当社調べ)。Ｆ１の話をしていると、いつのまにかアズテック・カメラの話になるもん。



⬆撮り込み画像は逸品。メガドライブだからこそできる美しさなのだ。

ーを曲がれるという(笑)。だから、そういう観点から考えるとセナが監修してるメリットはあまりないような気がするな。ひとつひとつのコースにきちんと特徴をつけてくれればメリハリがついたと思う。

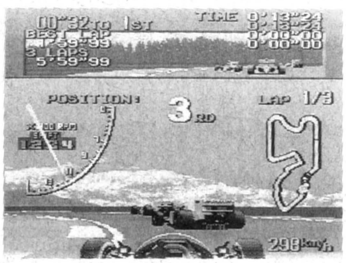
なんのためにギアがある？

名人 アメリカのフェニックスが開幕戦なんだけど、あそこは90度カーブが多いわけ。なのに７速全開で全部曲がれちゃった。あれはラクだった。

国領 まえもそうでしたよね。直してほしいって思ったのに、そのままだったなあ。

名人 このゲームに限らず、ＦＩのゲームってそういうのが多いよ。基本的なことなのに。

国領 ３ＤタイプのＦＩゲームで、ギアをちゃんと落とさなきゃいけないのは、ヒューマンの一連のレースゲームくらいなんですよ。あとのゲームはほとんどが時速200キロ台で曲がれちゃう。子供にとってみたら、いままで６速で走ってたのにいきなり２速におとしてっていうのはめんどくさいかもしれないけど、ゲーセンでレースゲームを遊んで家庭用ハードでもＦＩゲームをやりこんでるような人は、ちゃんとしたシステムのほうが楽しいと思うんですよ。



⬆これがセナの手によるコース。マニアにはまだものたりないか？

名人 なんのために７速までのギアがついているかってことだよね。

国領 200キロ台で曲がれるというなら、『F-ZERO』や『マリオカート』のような方向に行くべきだよ。見た目には７速までギアをつけて、いかにもマニアックという作りをしていても、実際プレーすると楽なゲーム。

名人 やっぱりギアの操作はしっかりしてほしいよ。そういえばまえのやつって、起伏あったっけ？

国領 いや、なかったと思う。今回はアップダウンが加わっているんですよね。

名人 よく見ないとわからないんだけど(笑)。

国領 でも、容量とか技術的に難しいらしいですよ、ああいう起伏をつけるのって。エライよね！

名人 スクロールするときの処理が難しいんだろうね。

国領 それと気に入ってるのは、ライバルの設定ができるところ。そいつに勝つとランクが上のチームに上がれるっていうシステム。対戦ができない分、やる気を持続するのにいいと思う。

名人 ただ、あれも敵から挑戦してくる場合があるじゃない。そのときの敵の強さはハンパじゃない。

セナのサ●顔は必見だ

国領 セナのサ●顔が忠実に再現されているのは必見でしょう。あと、前のクルマと接触すると火花が飛ぶところもいい。

名人 ちゃんとトンネルも再現されているしね。

国領 ああいうスクロールでトンネルを再現しているのは少ないですね。

名人 スピンしてタイヤが飛ぶのも健在だよ。リアルだよね。

国領 あれ好きなんですよ。ああいうリアルなの。ホント、グラフィックもよくできてる。満点をあげてもいいと思いますよ。ほかのゲームって、けっけうグラフィックがしょぼいの多いでしょ。

来年はどうなるＦ１ゲーム

国領 来年は今年ほどは、流行りませんよね。いまは流行ってるから出てるけど。なかには好きで作っている人もいるだろうけど、流行だから作ったんだろうというデキのものがいくつかあるし。本当はドライバーの入れ替えができるといちばんいいけど、それはどのメーカーもやってくれないだろうな。

名人 でたらめな知識を植えつけるようなゲームは出てほしくない。ニトロとかターボエンジンとかがあるのはねえ。

国領 今度出るあるスーパーファミコンのゲームでは、コースを逆に走ってるのがありますよ。それをそのメーカーの広報に言ったら、えっそうなんですかって言われた。

名人 ほんとの話？

国領 ほんとほんと。ふつうまちがえませんよね。いかにもＦＩを知らない人が作ってるっていう感じなんです。

名人 ＦＩのゲームを作ることが流行ってるからという考えは改めるべきだと思う。そうでないと今後ジャンルとして成熟していかないよ。

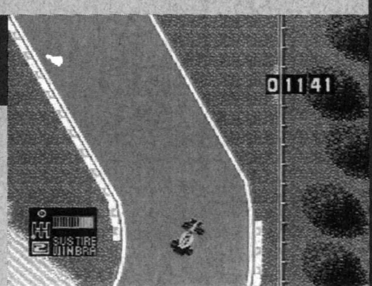
今回、話題にのぼったゲーム



F1-GRAND PRIX
ビデオシステム

有名ドライバー、チームが実名で登場する見下ろし型のレースゲーム。マシンのセッティングなど細かい設定をすることが可能。フジテレビ公認のソフト。

F1サーカススペシャル
日本物産

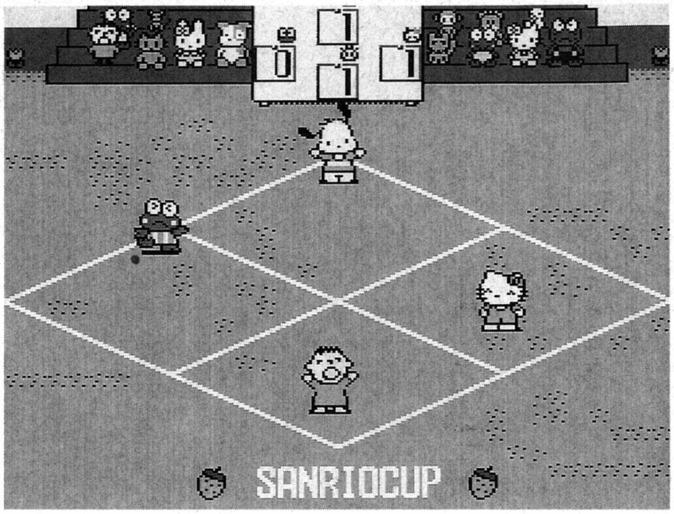


世界各地の特徴ある20種類のコースが用意されている見下ろし型レースゲーム。対戦プレーやタイムアタックモードもある。ＦＩマニアを熱狂させたソフト。

サンリオカップ ポンポンバレー

FC ファミコン | スポーツ | カートリッジ
キャラクターソフト　発売中　3980円

けろっぴグッズで破産直前 僕は37歳のけろっぴおたくです



キャラゲーはクソゲーっていうイメージがあって、キャラクターに思い入れがあるから買っちゃうけど、純粋にゲームとしては楽しめない、みたいな。ゲームがキャラに負けてる。パソコンのエッチソフトもそんな感じ。

最近、イメージが変わってきた。意外とハマる、遊べるキャラゲーは2倍オイシイはず。ただ、どうしてもメインの選択肢はキャラの好みになる。

正直言ってこれ、『ポンポンバレー』がやりたくて買う人って、あんまりいるとは思えない。やっぱりサンリオショップでも売っているように、キャラクターで買う人が大部分だと思う。

話は突然変態ヲタクワールドになります。僕は37歳のけろっぴおたくであることを告白しなければなりません。部屋中けろっぴでうまり、けろっぴグッズで破産しそうな日々を送っています。でもイラストレーターの妹尾河童さんには負けるものがあるけど。そんなわけですから、前作の『けろけろけろっぴの大冒険』そして今回も発売日に購入しました。動機は単純で、けろっぴが動いていればよかったのです。

ゲームの対象年齢が当然低学年向きのため、内容は簡単でとっつきやすい。『ポンポンバレー』も、簡単すぎて、コンピューターがミスしてくれないので、かえって難しいという問題があるくらい。適当にやっていると勝てないので、だんだんマジになってくる。回数をこなしていくと、けろっぴが必殺技を覚えていく！ もちろん相手もだけど。この動きがなかなかソソるものがあって、気がつくと見事にハマっていたのであった。

あーもう。本当はゲームがどうのこうのなんてことより、けろっぴのことを書きたいのだぁ。

『大冒険』のけろっぴは主人公だったので、当然出づっぱり。いろんな角度で動くのでたまらんものがあるのだが、とくに斜めからみたけろっぴがよい。あみだすべりのときの表情も捨てがたい。

『ポンポンバレー』では、当然マイキャラとして活躍してもらう。前作に比べて、絵がよりシャープにかわいらしくなってうれしい。

〝テトラスモード〟では、フィールドにけろっぴの絵が描いてあるのを発見して妙に感動してしまった。

とにかく動きがいい。キャラ物は動きが命だってまえに誰かが言っていたけど、本当にそのとおりだと思った。多分、ドットを起こした人もファンだったんじゃないかな、ファンだったらいいなあ。

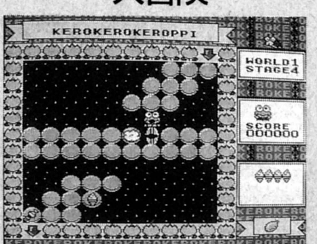
男だからって、37歳だからって、かわいいものをかわいいといって何が悪い、と開き直っている困ったヤツですが、ギスギスした社会に揉まれて神経がボロボロになって部屋に帰ってきたとき、けろっぴのこのなーんも考えていないような天真爛漫の笑顔を見ると、心がホッとするのです。女の子が遊びに来たりすると、意外と困ったことになったりするけど。え、どういうことかって。だからね、けろっぴが見てるとHができないじゃない。みんな後ろ向かせるっていうのもなんかねえ。変態は健全なもんですよ、ホント。「私とカエルとどっちを取るの」なんて言われたってさ、けろっぴよりかわいい女の子なんて増田未亜ちゃん(ファンクラブの会員なんです、すみません)くらいしかいないしね。だいたいけろっぴのこと、カエルって言わないでほしいよな。

12月発売予定の『それゆけけろけろけろっぴ』は、もちろん並んででも購入する予定です。値段が上がっているのが気になるけど。

島崎　遙(ファミ通ライター)

けろっぴ2態

けろけろけろっぴの大冒険



⬆冒険大好きけろっぴの本領発揮。飛んだり跳ねたり滑ったり、堂々の主役。

サンリオカップ ポンポンバレー



⬆回転レシーブも泣かせるけど、なかなか見れない怒り爆発けろっぴもよい。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

10月16日～11月1日

作品

発売日 10月29日

コズモギャング ザ ビデオ

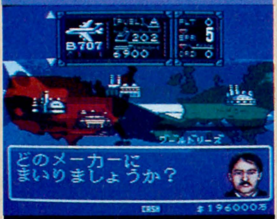


スーパーファミコンカートリッジ ナムコ 7900円

アーケード版で大好評だった、『コズモギャング ザ ビデオ』がスーパーファミコンに移植された。コミカルな面クリアー型シューティングゲームなのだ。

発売日 10月29日

エアーマネジメント 大空に賭ける



メガドライブカートリッジ 光栄 11800円

人気のビジネスシミュレーションゲームが、スーパーファミコン版に続いて登場。プレーヤーは航空会社の社長になり、世界中に航空路を張り巡らすのだ。

発売日 10月30日

ダブルムーン伝説

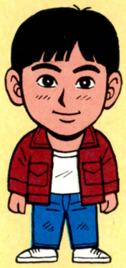


ファミコンバックアップカートリッジ メサイヤ 7980円

同名のテーブルトークRPGをファミコンゲーム化したもの。プレーヤーは戦士、聖戦士、魔法戦士のなかから職業を選び、ダブルムーンの世界を冒険する。

評論家

野田 稔



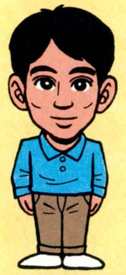
プレリュード(ホンダのクルマ)の最新カタログによると新色追加、内装など若干の変更が!? マイナーチェンジとまではいかなくても、購入後半年のボクとしてはけっこうショックよ。クルマをパソコンソフトみたいに、ちょこちょこバージョンアップされてはかなわん。

コズモギャング ザ ビデオ 7
ナムコの一連の『ギャラガ』シリーズが、ここに見事花咲きましたって感じ。コナミの『パロディウス』系の遊園地的フィーチャーもビシバシ入っていて、やり始めると、つぎの面が見たくて止められない状態のボクでした。ひたすら撃つという作業と鮮やかな絵がドラッグ感覚で好き。

エアーマネジメント 6
会社経営がいかに大変かっての を、マジで味わうことができた感じ。でも、その大変さってのがさ、大会社トップの苦悩なわけでしょ!? ゲームだってのに、自分がムチャクチャ偉い人になった気がしたぞ。ただ、プレーヤーの入力に対するコンピューターの反応がヌルヌルなのが×。

ダブルムーン伝説 5
かなり一本道なRPGだな。途中選択の余地がかなりなかったりする。テーブルトークRPGが原作だという話なんだけど、テレビゲーム版はまさに電子小説風になっていて、人が人に対するドロ臭さが微塵もなくなっている。職業や戦闘システムが凝っているというだけでは……ねえ。

アルツ鈴木



普通免許をとった。これでいつでもドライブにでかけられるわけだが、クルマがないので困ったちゃん。クルマ買おうかな、どうしようかな？ ほかにも欲しいものあるし……。ハードディスクとか、ミニコンポとか、ビデオカメラとかとかとか。全部欲しいよーっ！

コズモギャング ザ ビデオ 5
ナムコの『ギャラガ』系のシューティングは、『ギャプラス』までで終わってる感じ。それ以降の作品は、どれも消化不良なんだよね。好みにもよるんだろうけど、コミカルなシューティングって、なんだかバカにされてる気がして、好きくない。ボーナスステージは楽しかったけど。

エアーマネジメント 7
ビジネスシミュレーションというおカタい肩書きとはうらはらに、意外にすっとのめり込めるゲームだ。ちょっとわからないことがあれば、会議で相談すればたいてい解決するし、自分なりに遊んでいても、それなりに収益はあるし。じっくり遊んでみたいゲームのひとつだ。

ダブルムーン伝説 5
よくあるタイプの斜め見下ろし型のRPG。よくいえばオーソドックス、悪くいえばありきたり。戦闘のコマンドに"狙う"という、敵を体の一部分を狙って攻撃できるコマンドがあるが、これだけはちょっと気に入った。強げな敵にあっても、このコマンドがあればなんとかなるからね。

イザベラ永野



おでんの季節がやってきましたね。おでんといえば好みの具は人それぞれだけど、あたくしの場合は大根だけは絶対譲れないわ。ちくわぶだのハンペンだの言ってるようじゃ子供ちゃんよね。えっ、自分で作れるのかですって？ 失礼ね、渡辺美紀と一緒にしないでよっ!!

コズモギャング ザ ビデオ 7
敵キャラがやけにカワイイ、『ギャラクシアン』系のシューティング。昔からあるタイプのゲームだからとくに目新さは感じないけど、協力プレーは楽しい。でも、残機がふたりで3機じゃ足りないよう。あと、ボーナスゲームは、エレメカの『コズモ』ほど危機感が感じられなかった。

エアーマネジメント 7
ヘックスとかユニットとか計略などといったコマンドとは無縁の、とっつきやすいシミュレーション。経営者気分を味わえるのは楽しいけど、万年貧乏な私としては、大金を動かしてやりくりする感覚ってピンとこない。けっこう時間がかかるけど、人間どうしで遊ぶほうが楽しいね。

ダブルムーン伝説 5
よくも悪くも『ドラクエ』ライクなRPGなのだ。システム、グラフィック、音楽とどれも影響受けてるみたい。敵の弱点を狙って攻撃するという戦闘システムは新しいけど、それ以外の点では古さを感じる。あと、最初からやけに物価高だったり敵が強かったり、バランスもいまいち。

ローリング内沢



なんと2001年の9月ごろ、巨大隕石が地球と月のあいだを通過するらしい。通過時に引力によって、地球に落ちてくる可能性もあるみたいなのだ。これは恐いぞ。いまのうちに宇宙人と仲良くなって助けてもらうしかないな。そのときはボクを一番に。

コズモギャング ザ ビデオ 8
ゲームシステム的には、ほとんど『ギャラガ』なんだよね。でも、『コズモギャングズ』のボーナスステージがあったり、ふたり同時プレーができたり、いろいろな部分がプラスアルファされている。敵の動きもトリッキーで見てて楽しい。単純だけど熱くなれるのだ。初心者でも簡単。

エアーマネジメント 6
航空会社の社長っていうシチュエーションが変わっててておもしろい。戦国関係のシミュレーションはチョット苦手っていう人にはいいかも、でも、操作系統に難。操作してて重いんだなこれが。アニメーションとかギクシャクしているし。それを除けば、けっこうハマリますね。

ダブルムーン伝説 5
雰囲気が『ドラクエ』っぽいカンジのRPG。システム的な部分はよくできていて好感がもてるのだが、各ダンジョンがちょっと長すぎやしませんかい。無駄に歩く部分が多いな。しかも敵がウジャウジャでてくるし。これでサクサク進めたらけっこうオモシロイと思うんだけどな。

そのほかに発売されるゲーム

ゲームギア	10月30日発売	チャックロック	セガ 3500円 カートリッジ
		原始時代を舞台にくり広げられる痛快アクションゲーム。原始人チャックが、アイテムや恐竜たちの助けを借りてさらわれた妻のオフェリアを救出する。	

11月6日
スーパー・リニアボール



スーパーファミコンカートリッジ
ヒロ 8000円

ホバーマシンに乗り込んでボールを奪い合う、対戦型アクションゲーム。ミサイルで相手を攻撃しながら、相手ゴールにボールをたたき込んで得点をあげる。

昔、こんなゲームあったなあ、ってのが第一印象。画面の雰囲気とか仕掛けなどで、『F-ZERO』のスピード感を期待していたんだけど、実際遊んでみると表示がどうもカクカクしてて期待ハズレでした。ルールが単純な分、対戦プレーはそこそこ燃えるけれど、飽きるのがかなり早そう。

かなり派手で、これは！　という印象を与えるが、じつはけっこう地味なゲーム。対戦もののルールは簡単なほうがいいけど、それにしても……。スピード感があって、それなりに派手なので、環境用ソフトとして……だめかな。ひとひねりしたフィーチャーを盛り込んでほしかった。

フィールドにいろんな仕掛けがしてあって、かなりの頻度でその影響を受けてしまう。多少の不自由さは必要だと思うけど、これだけ仕掛けが多いと、ちょっとイラつく。このテのゲームは対戦プレーが燃えるけど、ふたりプレーモードだと視野が狭くなっちゃうのが残念ナリ。

ルーカスフィルムの『ボールブレイザー』なカンジのゲームだ。エリア内にヘンな仕掛けが多すぎて、自機を思い通りに操作しづらいんだよね。そこがイライラするなあ。正直いって何やってるんだかわからなくなるときがある。『F-ZERO』的なスピードの爽快感はあるんだけど。

10月30日
真・女神転生



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
アトラス 9800円

魔獣合成システムが特徴だった、名作RPG『女神転生』シリーズの最新作。悪魔のはびこる近未来の東京が舞台で、邪教の館での悪魔合体も健在なのだ。

町が徐々に悪魔に占拠されていくという『デビルマン』(テレビ版ではなく、マンガのほうね)的恐怖感に、もうクラクラくん。どのイベントによって、自分が善となるのか悪となるのか、熟考しながら進んでいく雰囲気(ヒーローにしてはせこい？)は、好みのわかれるところだけどね。

攻略の手引きなしでは遊べない(のではないかと思える)くらいの難易度は昔のまま……。これが『女神転生』シリーズのいいところなんだよね。グラフィックなどがやや腰抜けな感じがするけど、さして気にはならない。悪魔との交渉が難しくなって、さらに狩りの楽しみが増した。

1作目からかなり完成度の高いゲームだったので、とくに期待することはなかったけど、演出関係が前作までに比べてすごーくグレードアップしてる思う。何作目になろうと、最初の『メガテン』のムードやシステム、音楽がそのまんま残ってることが、昔からのファンとしてうれしい。

いままでのRPGって、ただレベル上げのために戦闘するっていうのが多くてたるかったんだけど、これは違う。戦闘シーンで悪魔と会話して仲間にするのが楽しいんだ。また、悪魔合体もヨイ。どんな悪魔ができるか？とワクワクするもん。オートマップ機能が使いづらいのは不満。

10月30日
サイバーナイト



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
トンキンハウス 8900円

26世紀の宇宙を舞台にしたSFRPG。戦闘は、バトル・モジュールと呼ばれるパワードスーツを身に着け、タクティカルボード上で行なうというスタイルだ。

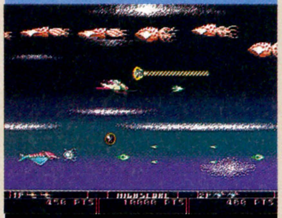
このゲーム、もっと大河原邦男デザインのメカ関係のグラフィックやアニメーションを描き込んでほしかったなあ。凝りすぎた感じの戦闘や移動のシステムがただでさえとっつきにくいのに、サンライズ世代のボクを引きつけるはずの大河原邦男メカの絵がショボショボなのよねえ。

敵ロボットの残骸を拾ってきて分析し、それで新兵器を作るところなんて、斬新でよい。自分のロボットの装備を、自分なりに変えられたり、パイロットを選べたりと、楽しみが多い。戦闘がいまいちたるいのが気になるけど。ロボットの絵がもう少しかっこよくてもよかったかな。

オープニングを見て、ユニットがロボットになってるシミュレーションかな？　思ったら、なんとRPGだった。SFではありがちの設定だけど、RPGの設定としてはわりと新鮮。戦闘に時間がかかるのがちょっとツライとこ。そのうえ敵の出現率が高く、レベルの低いうちはイラつく。

PCエンジンからの移植。『ドラクエ』タイプと違って、独特の雰囲気を持つRPG。ストーリーとかもけっこう魅力的でよいんだけど、戦闘システムに難あり。一回の戦闘にかなりの時間を要するため、何十回も繰り返し戦闘をしていると、かったるくなる。そこだけなんとか。

10月30日
クライング 亜生命戦争



メガドライブカートリッジ
セガ 6800円

メガドライブオリジナルの、横スクロールシューティングゲーム。プレーヤーは、亜生命体のはびこる惑星を突破するのだ。ふたり同時プレーもできる。

グチョグチョヌラヌラのグラフィックは確かに秀逸だけど、それ相応の腕がないと拝めないと思うよ。ボクは、メガドライブのスプライト表示能力の限界に挑戦したのではないかと思われるような敵の数に閉口したなあ。シューティングマニア以外遊んでくれるなってことなのかあ？

どこかで見たことあるようなゲームシステムを、ほどよくブレンドしているため、とっつきがとてもよかった。このゲーム独特のジメジメした(？)世界が印象的でおもしろそうではあるが、食前にはやりたくないゲームとも言える。難易度が高いので、かなりやりがいはあるぞ。

いまじゃ化石でしかお目にかかれないような、奇妙な敵キャラがたくさんでてくる。ドハデなグラフィックとか、フツーの戦闘機に乗って闘うシューティングにはないヘンな魅力がある。やけに難しいのでヌル者にはオススメできないけど、『R・TYPE』とか得意な人ならいいかも。

昆虫というか両生類というか、このヘンなキャラクターと世界観には、なにか引かれるものがあるなあ。見た目のインパクトはあるんだけど、中身はふつうのシューティングなんだよね。アイテム取ってパワーアップしてみたいな。そこそこには、楽しめるんだけど……。

10月30日
ホリフィールドボクシング



メガドライブカートリッジ
セガ 7800円

プロボクサー、イベンダー・ホリーフィールド監修のボクシングゲーム。髪型、顔、肌の色、利き腕などを自由に組み合わせてボクサーを作ることができる。

よく描き込まれた絵(画像撮り込みかも!?)とその動きは迫力十分。最初にステータスをいじって、キャラクターメーキングできるのも気に入りました。ただ、ゲームにしては1ラウンドが長すぎるような気もするな。プレーしている途中で、腕が疲れてパンパンになっちゃいましたよ。

たえず、ふたりのボクサーを横から映してくれるので、とても遊びやすい。かといって、ボクサーどうしの動きが鈍るわけでもないし……。なかなかよくできたボクシングゲームのシステムだと思う。ただ、メッセージなどがすべて英語表示なのがいや。だって英語わからんもん。

音とかキャラクターの動きがリアルでびっくりした。人がプレーしてるのを見てると迫力があるんだけど、実際に自分がプレーしてみると、ゲーム展開の単調さを感じてしまう。やけに選手のランク(種類)が多いけど、はたして低いランクの選手で遊ぶ人がいるかどうか疑問。

リング上を自由に移動でき、コーナーに相手を追込むなんて技も使えてけっこうリアルなボクシングゲーム。でも、ただパンチを連打しているだけという印象しか受けないなあ。リアルなんだけどそんなに燃えないんだよね。相手との駆引きが薄い気もするなあ……。うーん。

10月30日

プロ野球スーパーリーグCD



メガドライブCD-ROM
セガ　7800円

野球ゲーム『スーパーリーグ』最新作が、メガ-CDで登場。データは'91年版で、出場全選手、監督のリアルな似顔絵も入っている。選手名はもちろん実名だ。

5

選手名監などデータベース的な試みはけっこう面白いと思うんだけど、肝心の野球ゲームの部分がかなり不満なんだよなあ。どーも選手の動きが妙にぎこちないんだよねえ。ボールの処理も変だし。絵のヘボさや動きの悪さが操作性や試合の進行などに、大きく響いてくるんだな。

5

セ・パ両リーグの選手が、実名でしかも似顔絵入りなんてイカすよね。似ている似ていないはべつとして、試みは買える。問題はゲームのほう。打ったときのグラフィックと、実際にボールが飛んでいく方向が合ってない感じがする。これだけで、野球をやっている気がしなくなる。

6

野球の試合そのものより、実名で登場する選手たちの似顔絵やデータ、などオマケ的部分にかなり力を入れて作られてる。純粋に試合だけを楽しみたいのなら『ファミスタ』だけで十分だけど、それ以外のフィーチャーも求めるのなら、購入してもいいかも。あんまり似てないけど。

6

選手が全員実名で、しかも似顔絵まで表示される。また、それぞれの選手の動きのクセまでリアルに表現してくれる。しかも、全選手のデータが見られる選手名鑑付き。これは野球ファンには、うれしいんじゃないかな。で、肝心のゲーム自体はすこしテンポが悪いカンジだ。

10月30日

ランドストーカー ～皇帝の財宝～



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ　8700円

クォータービュータイプのアクションRPG。トレジャー・ハンターのライルを操作し、メルカトル島にあるというキング・ノールの財宝を探すのが目的だ。

8

映画『インディ・ジョーンズ』の雰囲気を『ゼルダ』につめこんで、高さの概念を加えるという味付けをして一品仕上げてみました、ってところだな。確かに遊んでいると、ワクワクするしハマるんだけど、どーも何もかもが『ゼルダ』っぽい。期待したほど、目新しさを感じないのね。

8

『ゼルダ』と『ソルスティス』の美味しいところを、うまーくミックスしたようなゲーム。微妙なコントローラーさばきを要求されるので、万人向けとは言えないが、多少腕に自信のある人なら十二分に楽しめる。斜め移動も、慣れてしまえばなんのことはない。ライルの声がかわいい。

8

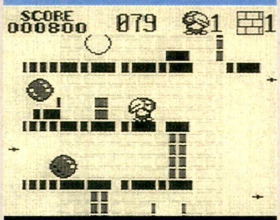
クォータービューの視点が新鮮。慣れればなんてことないんだけど、最初は思うように動きまわれなくてけっこう戸惑った。モノを持ち上げたり、置いたりしてゲームの世界を触ってる感覚を味わえるのが楽しいなー。これまでの、ありきたりのRPGにはない魅力がいっぱいだね。

9

とにかくグラフィックがキレイで、すごくカッコイイ。ストーリーもかなりのめり込めるぞ。画面を斜めから見ているので、臨場感は抜群。塔や城のなかにほんとにいるような感覚だ。アクションシーンもいろいろな仕掛けがしてあって飽きない。ちょっと難しいかもしれないけど。

11月6日

キョロちゃんランド



ゲームボーイカートリッジ
ヒロ　3980円[込]

森永チョコボールのキャラクター、キョロちゃんが主人公のコミカルアクションゲーム。障害物を乗り越えながら、迷路になった8つの塔を攻略するのだ。

6

「キョロちゃんか……カワイイ感じっ」、なんて雰囲気で手を出すと意外な難しさにヤケドをするかもね。でも、スムースな塔の回転や、キョロちゃんの拡大縮小が楽しげなので、何度でもトライしたくなっちゃうのだ。パターンを研究しつつ進むタイプのゲームが好きな人にオススメ。

5

塔のまわりを進んでいく(?)いっぷう変わったアクションゲーム。そういった意味で、斬新でおもしろい。キャラもかわいい。といっても、1面からなかなかの難しさなのだ。やっつけられる敵とやっつけられない敵の区別が、試してみないとわからないのもガン。もうひと工夫！

5

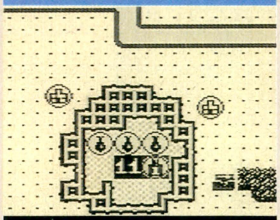
キョロちゃんが塔のまわりを上がっていく様子は、あの例のチョコボールのCMを彷彿とさせるね。キャラクターはカワイイけど、難易度は高い(っていうか操作が難しい)。やっとのことで塔のうえまで上ってきても、一瞬のミスで死亡ってのは悲しい。もっと簡単に遊べるとよかった。

4

キョロちゃんが塔を上ぼっていくアクションゲーム。キョロちゃんを中心に塔がクルクル回りながらスクロールするのは見てて、おもしろい。でも、操作性が悪いのでアクションゲームとしての出来はイマイチ。操作性だけ直せば、それなりにおもしろいと思うのだが……。

10月30日

ランパート



ゲームボーイカートリッジ
ジャレコ　4000円[込]

アメリカ生まれのリアルタイムシミュレーションゲーム。大砲で敵を攻撃し、自分のお城をどんどん大きくしていく。パズルやアクションの要素もあるぞ。

5

とにかく忙しいゲームである。行動のすべてが時間に追われているのだ。そのうえやることはゴマンとある。戦略をたて(砲台設置)、敵を撃ち(シューティング)、壁の修復(パズル)と目のまわるような忙しさだ。忙しさによる怒りをバネに、面クリアーしていくほどボクは気長ではないな。

5

自分の城を城壁で囲むときの緊張感がたまらない。広く囲んだほうがいいけど、時間の制限もある。そのへんの駆け引きが楽しいのだ。よくを言えば、ゲームスピードがもう少し早かったらよかったと思う。より緊張感が増して、熱中度が上がるからね。ま、まずまずのでき。

6

遊ぶなら、絶対対戦プレーがおすすめだ。かなり白熱して楽しいよ。最初のうちは混乱するけど、慣れてきて要領よく敵の城壁を壊せるようになってくると、このゲームの楽しさがわかる。ひとり用は、コンピューターがわりと強くて、EASYモードでもなかなか勝てなかった。

5

ゲームボーイだからしょうがないと思うけど、城壁を囲むスペースが小さいなあ。土地が小さいから、すぐ城壁で画面がいっぱいになっちゃうんだよね。制限時間を気にしながら、城壁をガンガン作るという緊張感と、大きな城壁ができたときの爽快感っていうのが薄いなあ。

Best Picks of This Week

今週はＲＰＧが４本も入ってるのだ。ＲＰＧはプレーするのに時間がかかるのに、ひとつのゲームにハマっちゃって手放さないレビュアーがいて困ったなあ……。

メガドライブを持っている人は、おそらく大半が買うんだろうけど、『ランドストーカー』はとりあえず……ね。あと『真・女神転生』も確実に押さえておきたい。気楽に遊びたいようって人は、『コズモギャング』をドーゾ。

もちろん『真・女神転生』と『ランドストーカー』はおすすめだ。とにかくじっくり遊べる大作なので、今年いっぱいかけてプレーするつもりで。あと『エアーマネジメント』もすてがたい。でも、短気な人には向かないかも。

最近、ロープレの大作が続いてて、どれがいいのかリンダ困っちゃう～な感じ。でも今週はやっぱり『真・女神』でしょう。あと、メガドラユーザーは『ランドストーカー』ね。どっちも強力におすすめするゾ。

『真・女神転生』と『ランドストーカー』は何も言われなくても買うでしょ？　それ以外だったら『コズモギャング』をおすすめ。単純明快でおもしろい。『ギャラガ』とか好きだった、シューティングファンには最高。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。　※数字は10点満点の総合評価です。

Coming Soon

最新ゲーム大紹介



ONE POINT

ふたり同時プレーも可能なシューティングゲーム。自機はヘリ、ジープの2種類から選べるのだ。

地下帝国を壊滅せよ

SWIV(スウィブ)

スーパーファミコン	シューティング	カートリッジ
	ココナッツジャパン　11月中旬発売予定　9500円	8メガ

『SWIV』は、ふたり同時プレーもできる縦スクロールのシューティングゲーム。無敵の軍隊を率いて世界を征服しようと企む地下帝国。この帝国の本拠地にのりこんで、中枢を破壊することがこのゲームの目的だ。

プレーヤーは、対空攻撃型ジェットヘリ、対地攻撃型ジープのどちらかを自機として選ぶことができるのだ。また、このゲームでは、いつでも好きな武器が選べるので、この場面ではこの武器というように、自分なりの攻略パターンを作って楽しむこともできるぞ。

自機を選んで戦闘開始っ!!

プレーヤーは、ゲームの最初にヘリコプター、ジープのどちらでプレーするかを決めることができる。それぞれに特徴があるので、よく考えて選択しよう。慣れないうちはヘリでプレーするといいぞ。



⬆ふたりで協力すれば、かなり先のステージまで進むことができるだろう。

ヘリとジープ 好きなほうを選べ!!

ヘリコプター



⬅ヘリは、地上物に激突せずに移動できるぞ。ただし、前方にしか弾を発射できないのだ。

ジープ



➡ジープは、8方向に弾を撃てるが、地上物をよけながら進まなくてはならないのだ。

武器の紹介

それぞれの武器は、アイテムを取ることによって最大7段階までパワーアップするのだ。アイテムは、黄緑色のコンテナを破壊すると出現するぞ。逃さず取ろう。



プラズマ

⬅広範囲に攻撃できる武器。ザコを一掃したいときはコレ。



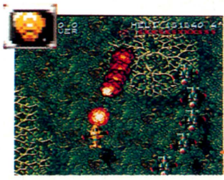
バレット

➡弾の速さ、威力ともに標準的な武器。それなりに使える。



レーザー

➡敵を貫通する武器。攻撃範囲が狭いので、使いにくいかも。



フレーム

⬅射程は短いが、破壊力はバツグン。うまく使いこなせば最強だ。



イオニック

⬅敵に当たると分裂する。パワーアップすると弾が速くなるぞ。

戦いの舞台はこんなカンジ

このゲームは、砂漠、ジャングル、水上など全6ステージで構成されている。ここでは、最初の戦場となる砂漠ステージを中心に見どころを紹介していくぞ。序盤から難所が盛りだくさんなのだ。



⬅アイテム出現!! できれば全部回収したいところだ。



⬅2面。カタイ敵がたくさん登場するぞ。



⬅後ろから敵ジープがっ!! でも、ヘリなので激突の心配はないのだ。



➡1面のボス。レーザーをよけつつ弾を撃ち込もう。



➡地雷は近づくと爆発する。破片には当たらないように。

まだまだ先は長い……

アイテムを使いこなせ!

ボスとの戦闘や、ピンチのときにとっても役に立つのがこれらのアイテム。たくさん出現するので、惜しまずにドンドン使うと吉。



●Xミサイル
直線に飛ぶミサイル。3発同時に発射されるぞ。



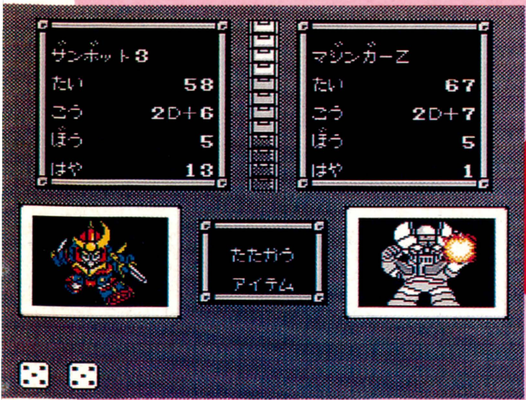
●スコーチ
自機を中心に炎の輪が広がる。対ボス戦で有効。



●ホーミング
多数の小型誘導ミサイルを全方向に発射する。



●バブル
取ると12秒間自機が無敵になるアイテムなのだ。



ONE POINT

デフォルメされた人気キャラクターが国を奪い合うボードゲーム。戦闘がとてもユニークだ。

対戦が楽しいボードゲーム

シャッフルファイト

ガンダムやマジンガーZなど、なつかしのヒーローたちがボード状のフィールドの上で戦いをくり広げるぞ。MAP上のコマを動かして敵と戦い、勝利を収めて領土を広げていこう。

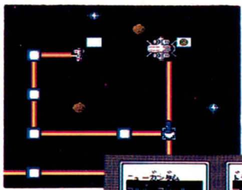
戦闘はカードを使って行なう。お互いに持っているバトルカードを出し合い、サイコロを振って勝敗を決めるのだ。どのカードをどこで使うかが勝負のポイントになるぞ。しかし、攻撃力はランダムなサイコロの目によって変化するし、アイテムも使えるので、必ずしも強いバトルカードが勝つわけではないのだ。

FC ファミコン	ボードゲーム	バックアップカートリッジ
	バンプレスト　発売中　7600円	2メガ

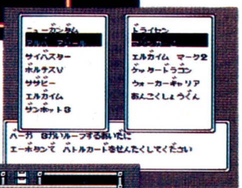
目指せ全国統一!!

デフォルメされたヒーローたちが住人のこの世界では、帝国軍が支配を広げている。だが、ほかの国も帝国軍を倒して覇者になろうとしていた。キミもそのひとつとなり、全国統一を目指すのだ。

ゲームの目的はモードによって異なるが、基本的には敵国を倒して国力を高めつつ、フィールドの奥に隠れている帝国軍を倒すことだ。各国ごとに国力が設定されており、その制限のなかで行動しなければならない。効率よくコマを生産することが勝利の秘訣だ。



⬅これがフィールド画面。自軍のコマは飛び越すことができるんだ。



➡コマがぶつかったら戦闘だ。バトルカードを選ぼう。

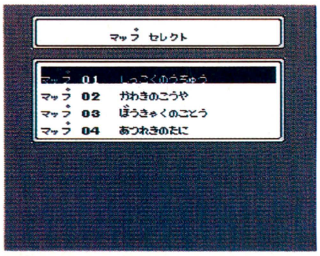


⬅サイコロを振って攻撃力を決める。カードによって振れる個数が違うぞ。

ゲームモードは2種類

たいせんモード

このモードでは、4人まで同時にプレーができる。ほかのプレーヤーの基地を奪って力をつけ、帝国軍を倒すのが最終目的だ。



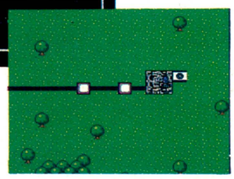
⬆MAPは全部で4種類あるのだ。

キャンペーンモード

ひとりプレー専用のモード。各章ごとにシナリオがあり、その章のボスを倒せば先へ進める。カードは章の初めに入手できるぞ。



⬅章のはじめでは、このようにストーリーが展開する。



➡ボスまでの道のりは長くて険しい。気長に進もう。

ゲームのカギをにぎるいろいろなカード

カードには、戦闘時に使用するバトルカードとアイテムカードのほかに、たいせんモードにのみ出現するイベントカードがあるぞ。そして、カードの種類ごとに、持てる枚数が決まっているのだ。



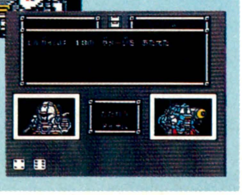
⬆どのカードを引くかは運まかせだ。

バトルカード

戦闘時に使用する。ここで選んだカードが、実際に戦ってくれるわけだ。カードには攻撃力や防御力など特徴があるので、状況に合わせて出すカードを選ぼう。



⬅ニューガンダムのカード。攻撃力が高いぞ。



➡お互いが選んだカードどうしで対決だ。

アイテムカード

戦闘時に、バトルカードとあわせて使用する。攻撃力がアップしたり必殺技が使えたりと、さまざまな効果がある。うまく使えば弱いバトルカードでも勝てるぞ。



⬅必勝のカード。戦闘に必ず勝つことができる。



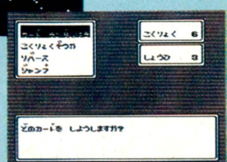
➡使い捨てなので、弱い敵には使わないように。

イベントカード

戦闘時以外に使用する。おもに、移動の補助や敵国の妨害ができる。なかには、強制的に使用させられてしまうものなど、自分が不利になってしまうものもあるぞ。



⬅ジャンプのカード。自軍の基地へ移動するぞ。



➡カードを使用するのにも国力が必要。要注意。



ONE POINT

かわいいコズモたちが大暴れする、ファンキーシューティング。操作が簡単で初心者でも大丈夫。

コズモ軍団を退治しろ

コズモギャング ザ ビデオ

SF スーパーファミコン	シューティング	カートリッジ
	ナムコ　10月29日発売　7900円	8メガ

ゲームセンターでカップルなどに大人気の、『コズモギャング ザ ビデオ』が、早くもスーパーファミコン版として登場。

ゲームの内容は、『ギャラクシアン』や、『ギャラガ』シリーズの流れを汲む、固定画面のシューティングゲーム。迫りくるかわいいコズモギャングたちを、バンバンやっつけよう。そして、最後に待ち受けるボスのドンコズモを叩きのめすのだ。

アーケード版同様にふたりで協力してのプレーも可能。エレメカ版風のボーナスステージもチャンとあるぞ。

もとはエレメカのゲームだったのさ



最近、ゲーセンに行った人だったら『コズモギャングズ』ってゲームは知っているよね。かわいいコズモが、プレーヤーの前にあるコンテナを盗もうとする。それを盗まれないように、必死に銃で撃退して守るゲームがそれ。このスーパーファミコン版は、そのエレメカゲームをもとにして作られたアーケード版の移植だ。

エレメカ版



⬆これが、元祖のエレメカゲーム。見たことあるでしょ。コズモにコンテナを持っていかれないように、銃で攻撃するゲームなのだ。

アーケード版



⬆これが本家のアーケードゲーム版。撃って撃って撃ちまくるゲームだ。

そして スーパーファミコン



⬆そしてこのたび還元移植されて登場するのが、このスーパーファミコン版。

ルールはカンタン

編隊を組んで出てくるコズモたちの攻撃をかわしながら、ビームで攻撃する。たまに出るアイテムを取ればパワーアップだ。画面内にいるコズモをすべて倒せば、そのステージはクリアーとなるぞ。



➡コズモたちはこのように編隊を組んで登場するぞ。倒したコズモがたまに出すアイテムを取れば、大量虐殺のチャンスだ。バンバン攻撃してコズモを倒せ。



➡そのステージに登場するすべてのコズモたちを倒せば、ステージクリアーだ。つぎのステージに進むぞ。

クリアー

ボーナスステージ

各エリアの最後には、ボーナスステージがあるのだ。エレメカゲームの『コズモギャングズ』と同じように、コズモたちにお宝を持っていかれないように撃退しよう。成績に応じてボーナス点がもらえるぞ。



➡コズモたちが宝を目指して進んでくるので、プレーヤーは、取られないように、ハンドガンで攻撃する。コズモたちを跳ね飛ばして宝を守れ。

もっていかれるな



➡このように、ボーナスステージ終了後には成績発表がある。コズモたちをなるべく宝に近づけないほど、高いボーナスポイントがもらえるぞ。

成績に応じて……

ふたりでもオーケー

ふたりで同時にプレーすれば、協力して助け合ったり得点を競いあったりと、もっと楽しむことができちゃう。しかも、ふたり同時プレーでしか出ないアイテムもあり、もうハチャメチャ状態になるぞっ!!



➡ふたり同時プレーのときは、持ち機を共用するため、協力プレーが必要かつ不可欠になる。また、このように自機は前衛と後衛にわかれているのだ。



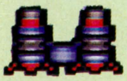
➡ボーナスステージもふたりで同時プレー。なかよく協力して、コズモを退治しよう。

ボーナスステージ!!



出てくるアイテムは全部で10種類

コズモたちを倒すと、ときどき出現するアイテム。これを取ればパワーアップ。どんな効能があるかを紹介するぞ。



▶ハイパーウイング

ハイパーウイングが装着されると、ビームが2連装になり、敵にビームがあたりやすくなる。このアイテムはボスコズモが持っている。



▶ビックリ箱

いきなりファイターから大きな顔のピエロが出現してコズモたちを驚かせるぞ。ビックリしているあいだは、コズモは動けないのだ。



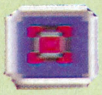
▶トルネード

トルネードカプセルを発射すると、ぶつかったものの周囲に巨大な竜巻を起こして、敵を吹き飛ばすぞ。まとめてコズモたちを倒せる。



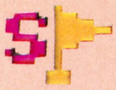
▶スパイダーネット

画面上を大きなクモの巣で一定時間覆うことができる。このあいだは、コズモやコズモの出した弾の移動速度が半分になるのだ。



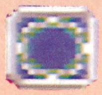
▶バラージショット

ビームの代わりに、爆発しない機雷弾を撃てるようになる。ゆっくりと上昇して、敵をなぎ倒せるのだ。使える武器だぞ。



▶スペシャルフラッグ

ナムコファンおなじみの 1UPアイテムだ。『ゼビウス』や『ギャプラス』同様に、これを取れば持ち機が1機増えるぞ。



▶シールド

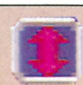
自機のまわりにバリアを張って、敵の体当たり攻撃や弾を防ぐことができる。ただし、1回当たるとバリアはなくなるぞ。



▶ポイントアップ

1個手に入れるごとに、得点の倍率を増やすことができる。倍率は、取れば取るほど2倍、3倍と上がり、最高16倍まで上がるぞ。

ふたり用で登場するアイテム



▶チェンジ

ふたりの上下の位置関係を入れ替えるぞ。



⬆入れ替わるとアイテムもチェンジ。



▶スーパーノヴァ

ふたりの協力作業で放射状に弾を発射できる。



⬆後衛が前衛に弾を撃ち込むのだ。



6つのエリアを駆け巡れ

このゲームは全部で6つのエリアがあり、先に進めば新たな敵が出現するぞ。どんなやつが出るかを紹介だっ!!



エリア1 コズモ星

最初のエリアだけあって超簡単。どんなコズモたちがいるか顔見せ程度のようなもの。コズモ、ボスコズモ、ガラポン、ミニUFOの4種類がすべてのエリアにわたって登場。



⬆援軍も登場しないので簡単。うまい人なら2秒でクリアーできるだろう。練習エリアみたいなもの。

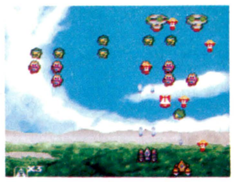


エリア4 森の惑星

このエリアは、ミサイルジェネレーターが登場。上空からいくつものミサイルを飛ばしてくる。また、コズモたちが詰まった卵も登場。破壊するとコズモたちが出てくるぞ。



⬆卵を撃って割ると、なかからウジャウジャコズモたちが出現。できれば破壊したくないね。



⬆ミサイルの雨あられ状態。本体を破壊するのだ。





エリア2 水の惑星

このエリアから新しいキャラクターが2匹登場する。1匹は、アーマードコズモだ。強化装甲をつけているうえに、レーザーを撃ってくる強敵だ。もう1匹は、コズモ軍団の用心棒怪獣ドドンガドン。こいつは、炎を出して攻撃してくる。さらにこのエリアからは援軍も登場するのだ。



⬅⬇長いレーザーを出してくる嫌なやつ。





⬅⬇こいつの炎は、斜めにも飛ぶぞ。





エリア5 砂の惑星

そろそろ、終盤エリア。それだけに、コズモたちの動きは、いままで以上に速く、しかもトリッキーだ。さらに、援軍もたくさん出てくるので、倒しても倒しても、まだいる感じだ。



⬆このエリアのコズモたちは、速い、多い、強いの3拍子がそろっているぞ。



エリア3 炎の惑星

このエリアには、特殊兵器が登場する。コズモバルーンは、ただ浮いているだけなので攻撃すれば破壊できるが、浮いているあいだはコズモたちの壁となりやっかいだ。コンテナボムは、時間がたつと弾を発射して攻撃してくる。爆発まえに破壊すれば、逆にコズモたちを攻撃できるぞ。



⬆プレーヤーにとっては、邪魔なだけなコズモバルーン。とっとと攻撃して爆破するのがよい。あー、なんて邪魔な障害物なんでしょ。



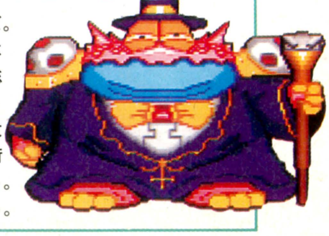
⬅⬇爆発すると4方向に弾を飛ばすぞ。





エリア6 宇宙要塞アンコク

いよいよ最終エリアだ。このエリアの最後にはコズモギャングズの総帥、ドンコズモが待っている。こいつは巨大な体を持ち、多彩な術を使って攻撃してくる。しかも、強いんだなっ。





ONE POINT

美少女ユナが活躍するデジタルコミック。きれいなグラフィックとストーリーの長さは圧巻。

お嬢様にこだわる
銀河お嬢様伝説ユナ

PCエンジン	アドベンチャー	スーパーCD・ROM²
	ハドソン　発売中　6800円	

いまはやりのデジタルコミック『銀河お嬢様伝説ユナ』は、美少女ユナを主人公にした、タイトルどおりのブッ飛んだSFアドベンチャーゲームだ。ちょっぴり長かった制作期間のかいもあって、アニメ調の絵柄には似つかわしくないほど(?)の壮大なストーリーに仕上がっている。グラフィックやセリフなどは、質量ともにスーパーCD・ROM²の能力を限界まで活かしきったものだ。ゲームに登場するのは女の子ばっかり。ユナの声を担当する横山智佐をはじめ、人気の声優陣が声を演じているぞ。

時は西暦2299年5月、キーワードはお嬢様

女の子ゲームとはいえ、そのストーリーはなかなかにハード。高校生アイドルのユナが、わけのわからないうちに光の救世主にされてしまい、13人の暗黒お嬢様の妨害を退けながら、銀河に平和をもたらすために旅をするというものだ。はたして、目指すほんとうのお嬢様にユナはなれるのだろうか?

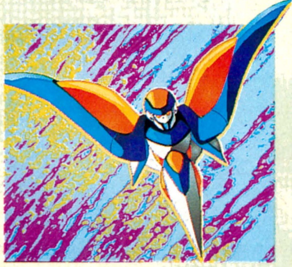
ユナ(神楽坂優奈)



白丘台女子高1年B組の生徒にして、国民的美少女アイドルだったりする。性格はおっとり屋でのんびり屋で、かなり抜けているみたい。しかし今回は、光の救世主となって銀河を救わなきゃならないのだ。頼りないけど大丈夫かな?

ユナを守る 光の女王のマトリクス

英知のエルナー



➡マトリクスとは、光の女王の使者みたいなもの。ユナをサポートするエルナーは、大昔に闇との戦いに敗れて封印されていたのだ。

大地のジーナ　海のマリナ　空のエリナ



⬆最初に仲間になるユナの分身。ユナと合体すれば、無限のパワーを発揮するぞ。彼女は地上戦が専門。

⬆マトリクスたちは、それぞれちゃんと人格を持っているのだ。マリナは水中がお得意の分野だぞ。

⬆空中、宇宙を自由に飛べるのがエリナ。彼女が仲間になるころには、いよいよストーリーは佳境に!

ヴァイオリンのアレフチーナ



⬅音楽のひとつもたしむのがお嬢様ってやつ。彼女のヴァイオリンには催眠効果があるぞ。

➡ユナを上回るのんびり屋さんで、話しかたがゆっくりしている。でもけっこう強い。

リア(リーアベルト・フォン・ノイエンシュタイン)



⬅敵なのか味方なのか、とにかく謎めいた女の子なのだ。

暗黒のお嬢様13人衆(4号〜11号)

闇の女王によって世界中からさらわれ、洗脳されて悪い娘になっちゃったお嬢様たちだ。13人いるうちの4人目から11人目までがここに集結したぞ。ほんとうはいい娘たちなんだから、殺しちゃダメ。

お茶の佳華



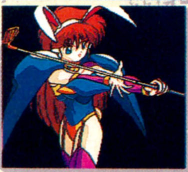
⬆銀渓流という茶道をたしなむ名家の子女。だけどかなり意地悪だ。

ロックの姫



⬆パンクとヘビメタかぶれのワイルドな娘だが、性格は意外に素直かも。

六木本の舞



⬆マゼラン工科大のハデ好きな女子大生。彼女は何度もしつこく現われる。

おっとりの詩織



家柄と血筋のルミナーエフ



⬅ロシア帝国貴族の末裔だそうで、Sの気があるみたいで、お嬢様というより女王様?

チャイナの麗美



⬆はやってるチャイニーズ娘でござる。太極拳でユナに襲いかかるのだ。

古代文明のリューディア



➡惑星マリアーナ超古代文明の末裔。光の救世主の先輩でもある。

そんじょそこらのアドベンチャーじゃないわョ

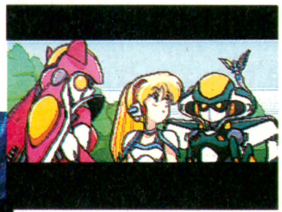
ゲームの進みかたは、ふつうのアドベンチャーとそんなに変わらない。難しい謎はまったくないし、ゲームオーバーという概念もないから、ストーリーはサクサクとスムースに進む。また、ときどきビジュアルシーンだけになったり、RPG風のバトルが始まったりして、展開にメリハリがつけられている。

★イベント画面★

イベント画面というのは、ゲーム中頻繁に出てくるビジュアルシーンのこと。この画面が出ているあいだは勝手にストーリーが進むので、トイレに行きたくなってもガマンせよ。



➡ナレーション入りで解説してくれるから、科学の勉強にもなるね。



⬆仲間たちに出会ったときの感動はひとしお。もちろんキャラクターは動いてるし、しゃべってるよ。

★アドベンチャー画面★

ゲームの進行上いちばん多く目にするのが、このアドベンチャー画面だろう。画面構成はけっこうオーソドックスだよね。だけど、グラフィックや色使いに『ユナ』ならではのカワイさがあふれているぞ。ちなみに、ゲームのセーブは5つまで可能。セーブ、ロードはアドベンチャー画面のときしかできないから注意しよう。



マトリクスセンサー
ユナの4人の仲間の有無を、4つのランプの点滅で表わしている。

メインビジュアル
ビューティフルなグラフィックが入れ代わり立ち代わり登場する。

キャラクターウインドー
いま話しているキャラクターの顔のグラフィックが表示される。この人はユナのママ。

マスコットウインドー
あんまり意味ないけど、ユナのピンナップも表示されているのだ。何種類かありますです。

メッセージウインドー
順調にストーリーが進んでいるときは、文字だけでなく、声優のしゃべりも入るのだ。

★バトル画面★

一気に緊迫感が増すのがこのバトルシーン。やりかたはRPGの戦闘と同じで、ユナと敵が交互に相手を攻撃するというもの。戦いに負けても、戦闘の直前まで戻されるだけなので安心だ。

ヒットポイント　**お嬢様ポイント**

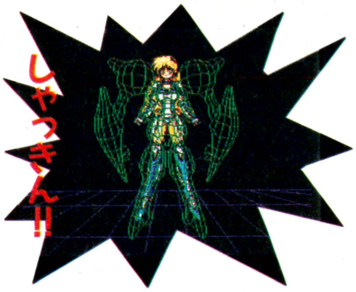


➡こっちは敵のかえでちゃん。お嬢様はそれぞれ特殊攻撃を持っているのだ。

VS



⬅"いぢわる攻撃"をすると、確実にヒットするかわりにお嬢様ポイントが減るぞ。



⬅ジーナたちが仲間になったあとは、彼女たちと合体して戦うこともできる。

あたしの勝ちィ♡

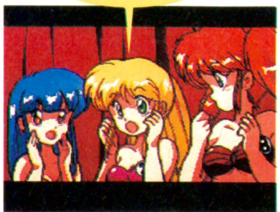


➡見事倒すことができれば、彼女たちは我に返るわけ。ちょっとばかしエッチ？

フツーの女子高生だったあたしがアイドルに！と思ったら‥‥？

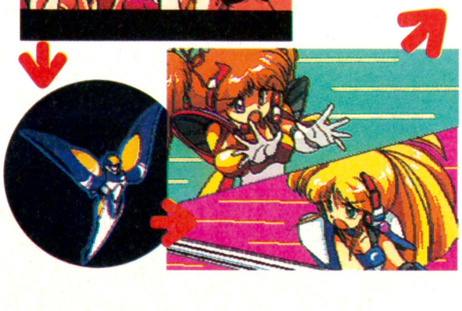
ユナ、銀河お嬢様コンテストに優勝して、副賞にクルーザーをもらったの。だけどあたしってドジだから、免許をなくしちゃった！　宇宙へ出るためには、とにかく免許を見つけないと。たまには学校にも顔出さなきゃならないし……。

銀河お嬢様コンテスト



⬅⬆⬇にわかアイドルになって忙しい毎日。けれども、優勝を妬んだヨーコちゃんが襲ってきて……。

エルナー登場



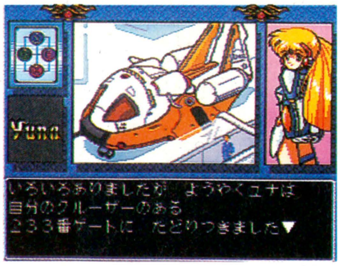


⬆仕事場のテレビスタジオへ行ったら、アイドル仲間のかえでちゃんが待ち伏せしてたの。

弓岡かえで



あ～ん
なんで戦わなきゃいけないの？



⬆どうにかこうにか、スタークルーザーを手に入れることができたよ。うれしい～。

ミヅノ・ヨーコ

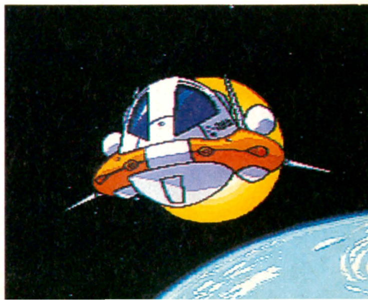




お花のマリ

⬅やっと免許見つけたと思ったら、クルーザーのなかはお花だらけ。この勅使河原マリのしわざだ。

ユナ、銀河へ……
先はまだまだ長いよ！





ONE POINT

パソコンで大ヒットした『スナッチャー』の完全版が、スーパーCD-ROM²でついに登場だ。

イカした世界観がグー
SNATCHER

PCエンジン	アドベンチャー	スーパーCD・ROM²
	コナミ　発売中　7800円	

5年ほどまえに、パソコンで絶大な人気を得た、サイバネティックかつパンキッシュなアドベンチャーゲーム『スナッチャー』が、ついにPCエンジンのCD-ROMに登場するぞ。このPCエンジン版には、『スナッチャー』から『SDスナッチャー』へと続いていたパソコン版のストーリーが、1枚のCDに最後まで収められていて、スナッチャーのすべての謎が明らかにされているぞ。パソコン版をプレーしてない人はもちろんのこと、プレーした人も、しゃべりまくる『スナッチャー』は楽しめるぞ。

サイバーパンクアドベンチャーだぞ

科学や文明が高度に発達し、街のなかでは争いが絶えることのない近未来の神戸が舞台。油の匂いのしない機械化人間が登場し、関西弁で話をするオヤジは出てこない。『スナッチャー』は、そんなサイバーパンクな設定の世界を楽しめるアドベンチャーなのだ。緊張しっぱなしのストーリー展開や、複雑な謎解きなど、さすがに大ヒットしたパソコン版の移植だけあって、みごとな仕上がりだ。



⬅ネオ・コウベシティの夜景。近未来チックな感じ。



➡機械化ジジイ。うーん、サイバーパンクな感じ。

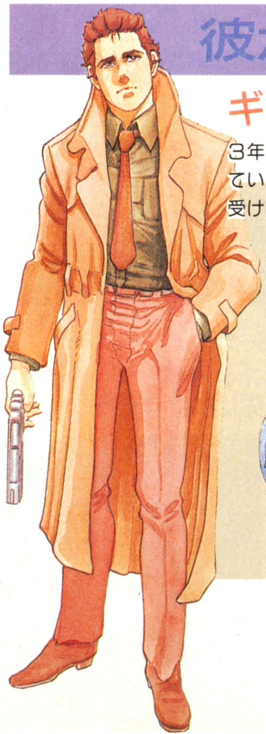
プロローグ

ゲームの舞台になっている21世紀のネオ・コウベシティでは、スナッチャーによる猟奇的な犯罪が多発していた。主人公ギリアン・シードは推定年齢31歳。3年まえ軍に保護される以前の記憶がなく、いわゆる記憶喪失になっている。そんなギリアンは、西暦2042年に設立されたばかりの、対スナッチャー特捜班"ジャンカー"に加入。過去を知る唯一の手がかりであるスナッチャーに立ち向かっていった。



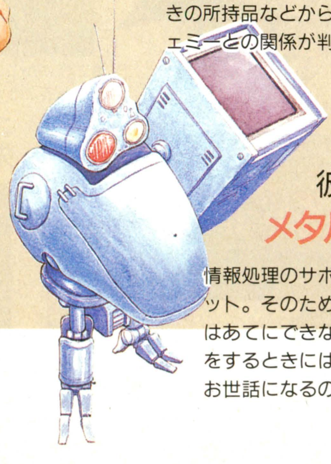
⬆ジャンカー本部のあるコナミオムニビル。よく見ると、近くに某アスキー社の存在が確認できるぞ。50年経っても健在だ。ホッとひと安心ですな。

彼がギリアンだ!



ギリアン・シード(主人公)

3年まえより記憶喪失。以前の記憶はいまだに回復していない。妻のジェミーとは別居中。軍で特殊訓練を受けたのち、ジャンカーとしてネオ・コウベシティに配属される。軍に保護されたときの所持品などから、氏名、ジェミーとの関係が判明した。

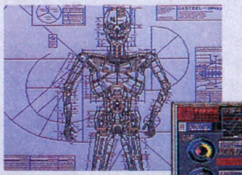


彼の相棒 メタルギア

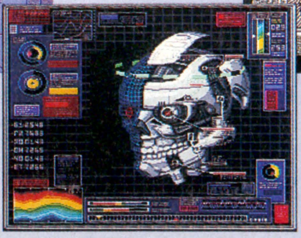
情報処理のサポート用ロボット。そのため、戦闘能力はあてにできない。セーブをするときには、こいつにお世話になるのだ。

SNATCHERってなに？

スナッチャーとは、人間の体を乗っ取る(スナッチする)何者かのことを指す。スナッチされた人間は、外見は通常の人間と変わらないが、ひと皮(人工皮膚)剝けば、その正体はロボットのように機械化したバケモノなのだ。ゲームを進めていくうちに、スナッチャーか否か判別する方法が明らかになるぞ。スナッチャーの弱点は額にあるスリット。そこをブラスターで打ち抜けば活動を停止するぞ。



⬆スナッチャーの設計図。けっこうメカニカルな感じもするけど、こうして見ると、人間の骸骨とそんなに変わらない気がするなあ。



⬇こちらはスナッチャーの頭部の設計図なのだ。メカメカグログロな感じ。



⬆スナッチャーが新聞の1面をにぎわすこともしばしばあるのだ。ネオ・コウベでのスナッチャーへの関心は、命にかかわることだけに高い。

コマンドは選択&入力

パソコン版『スナッチャー』では、名前や合い言葉が必要なときには、キーボードで文字を入力してゲームを進めていった。PCエンジンにはキーボードはないので、こういう場合は、画面に表示される文字、数字を選ぶ方法でゲームを進めるのだ。それ以外はふつうのアドベンチャーゲームといっしょで、コマンドを選択して進むシステムだ。



⬆基本的には、このようにいくつかのコマンドのなかから実行したいコマンドを選択するのだ。すべてのコマンドを実行するつもりでプレーしよう。

選択の場合



⬅話すとか、聞くとかあるなかから選ぼう。



➡すると、なにか情報を得ることができる。

入力の場合



⬅たまに文字を選んで入力する場合もある。



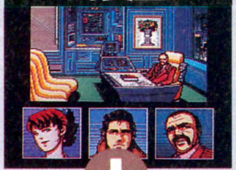
➡やはり、なにか情報を得ることができる。

JUNKERってなに？

JUDGEMENT UNINFECTED NAKED KIND & EXECUTE RANGER. JUNKER SINCE 2042.

"JUNKER(ジャンカー)"とは、Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger(スナッチされていない純粋な人間かどうか判断し処理する特捜隊の意)の略。ネオ・コウベシティに本部があり、ギリアンはそこに配属されているのだ。しばらくのあいだはジャンカー本部が捜査の拠点となるぞ。

局長室

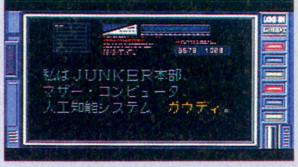


⬅まず、局長と話をしてみるとよいですよ。



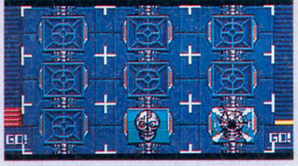
⬆自分がジャンカーであることの証明となるIDカードをもらえるぞ。

コンピューター室



⬆人物のデータを詮索したり、モンタージュ写真を制作したりできるのだ。

射撃場



⬆スナッチャーとの対決に備えて、ブラスターの射撃訓練ができるぞ。

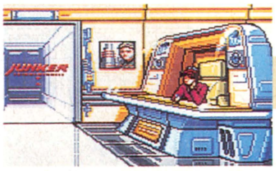
メカニック室



⬆ジャンカーの優秀なメカニック、ハリー・ベンソンがいるぞ。

ACT1の名場面だけ見せます

『スナッチャー』のシナリオは、ACT1からACT3までの3つにわかれているのだ。そのなかのほんのさわりの部分、ACT1の前半部の名場面を、ストーリーの流れにそって紹介するぞ。買ってからのお楽しみってことで、ストーリーや重要なセリフは紹介しないよん。



⬅物語はジャンカーのフロントから始まる。



⬅受付嬢のミカに本部を案内してもらおう。



⬅ブラスターを手に入れたのだ。シャキーン。



➡ギブスンから救援のビデオフォンが入る。



➡時すでに遅し。ギブスンが何者かによって殺されている。



⬆大爆発!! メタルギアを抱えて脱出だ。



➡いよいよ捜査開始。これに乗るのだ。



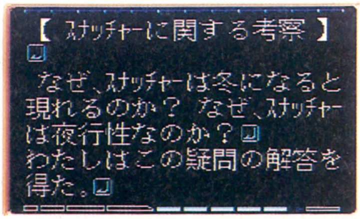
⬆タレコミ屋のナポレオンとの接触。役立つ耳寄りな情報をもらえるぞ。



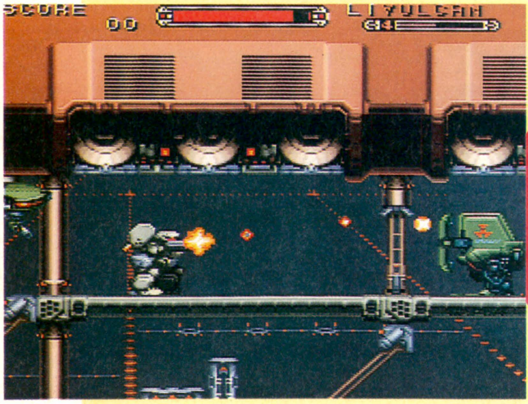
⬆ギブスンのひとり娘カトリーヌに接触。でも、あまりしつこいと……。



⬆ギブスン宅の書斎にある古いパソコンを念入りに調べるのだ。ある場所で手に入れられるフロッピーディスクを使ってみよう。



⬆フロッピーディスクにはスナッチャーに関する考察なるものが記されていた。



ONE POINT

戦闘用ロボットによってくり広げられる未来戦争。ストーリー性の高いアクションゲームだ。

シブい未来戦アクション
重装機兵ヴァルケン

スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	メサイヤ　11月27日発売　8800円	8メガ

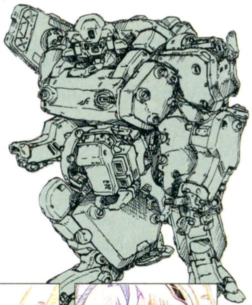
メカニックキャラのリアルな動きに映画的ストーリーをプラスした、とてもぜいたくなアクションゲームが登場したぞ。

未来の戦争を舞台に、メカニックなキャラクターが多数登場する『重装機兵ヴァルケン』。ゲームの主人公は、戦闘用ロボット"アサルトスーツ"に搭乗するひとりの兵士だ。その活躍によって、ストーリーがどんどん進んでいくのだ。

余裕のある動きと緻密なグラフィック、それに多彩な武器は、綿密に練られた設定のたまものだ。ぜひ、注目してほしい。

マジな設定が熱い未来戦争モノ

舞台は西暦2080年代。月面の領土問題とそこから産出される新エネルギー源の動力鉱石をめぐって、欧州アジア連邦と環太平洋合衆国が戦争を始めてしまったのだ。



➡このイラストを見てもらってもわかるように、メカの設定はアニメ映画並の緻密さなのだ。



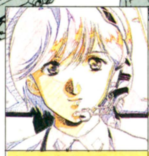
⬅戦争は地球全土、そして宇宙にまで及んでいる。

➡主人公は、このアサルトスーツ、ヴァルケンに乗る。



ジェイク

⬆主人公。25歳の小隊長。ヴァルケンを操縦する。

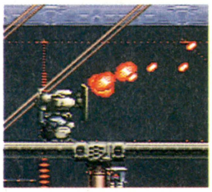


クレア

⬆ジェイクに好意を持つ、バーシスのオペレーター。

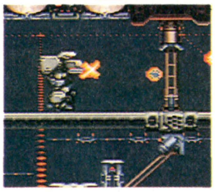
気持ちよく動くアサルトスーツを見よ

Shield



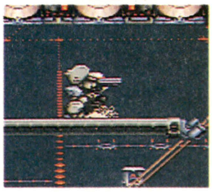
その名のとおり、敵の攻撃をしっかり防御してくれる。シールドの姿勢をとれば、敵と激突してもノーダメージだ。

Shoot



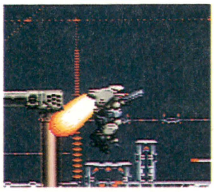
銃口は前方の真上から真下まで、180度回転させることができる。もちろん、任意の角度で固定することも可能だ。

Dash



敵陣を駆け抜ける場合などにとっても便利なのが、この高速移動装置だ。ダッシュする姿勢がなかなかかわいいぞ。

Jump



重量がありそうだが、軽快なジャンプをする。オプションのブースターを装備すると、そのまま飛ぶこともできる。

武器もハードな5種類を装備

アサルトスーツの初期装備は、ナパーム弾以外の4種類。パワーチップを集めてパワーアップしていこう。

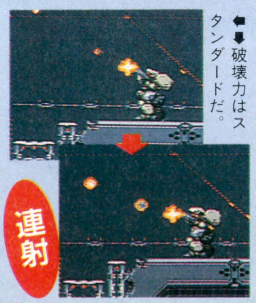
ナパーム弾

広範囲に火炎弾をまき散らす。破壊力だけならダントツの武器だが、ストック制だ。



80ミリバルカン

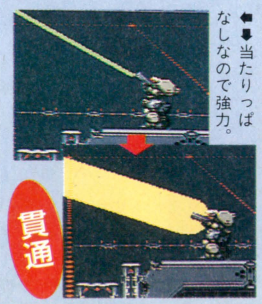
連射性が高いアサルトスーツ用のマシンガンだ。チャージ(充填)時間が短くて便利。



⬅⬇破壊力はスタンダードだ。

レーザーキャノン

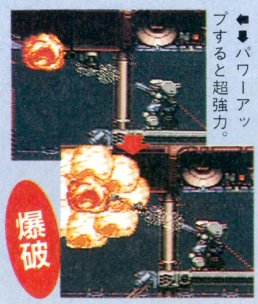
敵を貫通するレーザー。パワーアップすると幅が広くなる。チャージにかかる時間が長い。



⬅⬇当たりっぱなしなので強力。

ハンディTWOランチャー

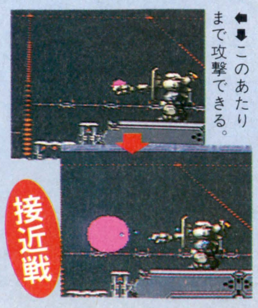
破壊力のあるミサイル。パワーアップで破壊力も増大。高速の敵には命中率が低い。



⬅⬇パワーアップすると超強力。

ハードナックル

接近戦でしか使えないものの、破壊力の高いパンチも立派な武器。パワーアップもするぞ。



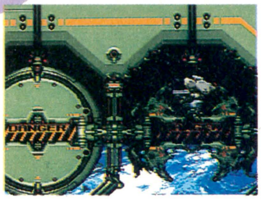
⬅⬇このあたりまで攻撃できる。

ミッション遂行が兵士の勤めなのだ

主人公(しゅじんこう)ジェイクは、あくまでも環太平洋合衆国海兵隊(かんたいへいようがっしゅうこくかいへいたい)の一兵士(いっぺいし)。そのため、自分勝手(じぶんかって)な行動(こうどう)は許(ゆる)されないのだ。ジェイクの所属(しょぞく)する強襲陸揚艦(きょうしゅうりくようかん)バーシスからは、戦闘(せんとう)中(ちゅう)も刻々(こくこく)と通信(つうしん)が伝(つた)えられてくる。この通信(つうしん)のなかで、ステージの最(さい)初(しょ)に示(しめ)された命令(めいれい)が変更(へんこう)されることもあるので注意(ちゅうい)しよう。

突撃せよ

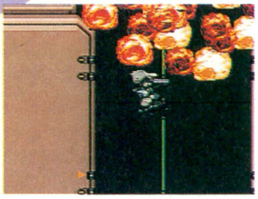
相手が巨大な要塞なら、真っ向から勝負しても勝ち目はない。内部に入り込む作戦でいけ。



➡突入するためのハッチを見つけるのがひと苦労だったりする。

脱出せよ

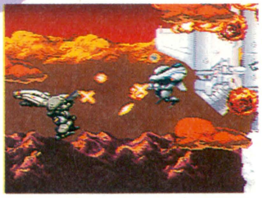
本部が作戦完了を確認すると、場合によっては脱出命令が。コースの指示があることも。



➡こんなところでグズグズしていると、爆発に巻き込まれるぞ。

撃墜せよ

本部から、敵の主戦力になりそうな要塞やシャトルを撃ち落とす指令が出されることも。



➡飛行用のブースターは、すべて自動的に装着されるのだ。

刻々と変化していく戦況――生き残ることが使命だ

STAGE 1 コロニー強奪

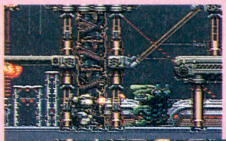
最初からキツイ任務だ。敵のコロニーに入り込み、内部で建造中の戦艦が発進するまえにそのエンジンを破壊しなければならない。急がないと戦艦が完成してしまうぞ。



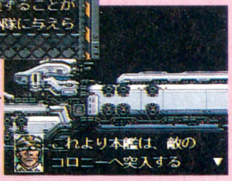
➡反応あり？もう戦艦は完成してしまったのか？



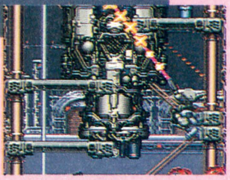
⬅本部の指令は、「コロニーに突入し、大型戦艦を破壊せよ」だ。



⬅未完成なのに、攻撃は本格的だ。



➡入り口までは、クレアのいる戦艦バーシスが運んでくれる。



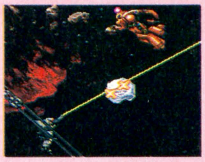
➡これがエネルギーユニットだ。

STAGE 2 軌道の巣窟

敵の兵器開発のエネルギー源となる鉱石の加工設備を根本から破壊せよ。その設備は岩石だらけの衛星軌道にあるぞ。ブースターを装着し、隕石群のなかに飛び出せ!!



➡工場に着地。これ以降は内部を破壊しながら進む。



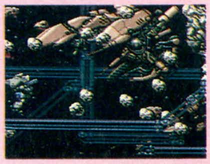
⬅工場のくせに、やけに攻撃が激しい。これは怪しいぞ。



⬅隕石だけでなく、ミサイルや敵機による攻撃も激しいエリア。



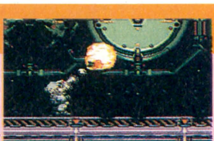
➡最初は横スクロールのシューティング形式で進んでいく。



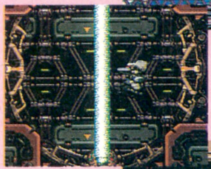
➡やはり、こんな機動兵器が。こいつをツブして任務完了だ。

STAGE 3 アーク・ノバ陥落

小惑星ひとつをまるまる使った、連邦の超巨大要塞"アーク・ノバ"。これをたたけば、連邦は大きなダメージを受けることだろう。月、地球間の航行を脅かすこの要塞を攻略せよとの指令が、我らがバーシスにも下されたのだ。



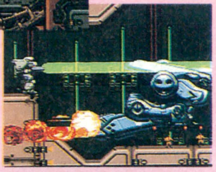
➡外部装置の破壊が不十分だと入れない。



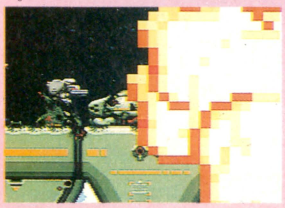
⬅奥では、こんな不気味な装置もうごめいているぞ。



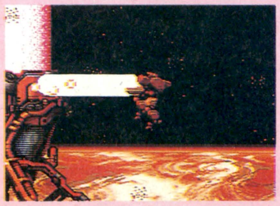
➡これがアーク・ノバ。バーシスで接近し、内部に侵入せよ。



➡格納庫に突入すると、目の前には機動兵器グランピアが!!



⬅爆発がハデでよろしい。



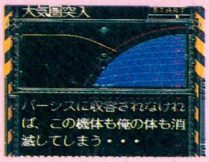
⬅ノバは地球に衝突する気だ。エンジンを壊せ!!

STAGE 4 大気圏突入

戦っているうちに、バーシスに戻るタイミングを逃してしまったジェイク。アサルトスーツは、大気圏突入の衝撃に耐えられるのか？



➡収容完了。と、そのとき閃光が走った。



➡なるべく早く母艦に収容してもらおう。



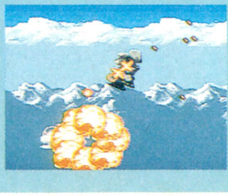
⬅ジェイクを追って、敵も大気圏に突入する。

この戦争はいつまで続くのか……

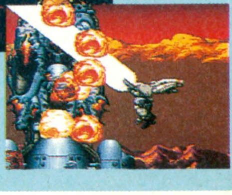
ストーリーは佳境に入り、しだいに戦争のむなしさがこみ上げてくる展開に。早く戦争を終わらせ、平和を取り戻せ!!



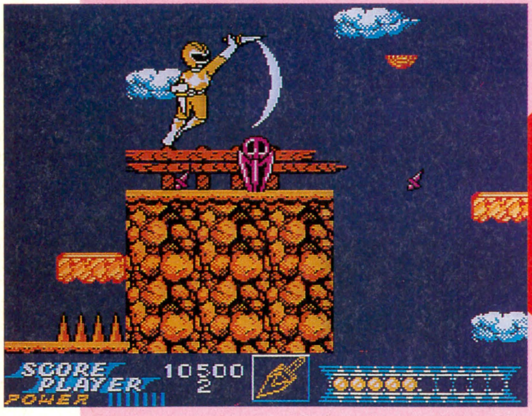
⬅サーチライトを利用して、闇に閉ざされた基地を進む。



➡白銀の世界をバックに目的地に向かう。



➡敵の主力部隊を乗せたシャトルを追撃するのだ!!



ONE POINT

ちびっ子に大人気のジュウレンジャーが主人公のアクションゲーム。魔女バンドーラを倒せ!!

悪はほろびるのだ
恐竜戦隊ジュウレンジャー

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	エンジェル　11月6日発売　6000円	2メガ

いま、小さなお子様に人気バツグンのテレビ番組『ジュウレンジャー』が、アクションゲームになって登場だ。

ゲームの目的は、ジュウレンジャーの5人を操って、魔女バンドーラの企みを阻止するというもの。要所要所で入るかっこいいビジュアルシーンや、ステージクリア一時に遊べるミニゲームが、ゲーム展開を盛り上げてくれるのだ。

このゲームは、前作『ジェットマン』と比べると、キャラクターの大きさが2倍になっている。迫力も2倍というわけだ。

バンドーラをやっつけろ

魔女バンドーラと4人の幹部たちを倒すには、伝説の武器が必要なのだ。伝説の武器は、ステージの途中にある仙人バーザの部屋を訪れるともらえるぞ。また、ステージ内に散らばっているコインを10枚集めることによって、守護獣が登場し、体力を回復してくれるのだ。仙人バーザや守護獣の助けを借りて、バンドーラたちの計画を何としても阻止しよう。



⬅伝説の武器は、レンジャーによって、違うものを授かるのだ。

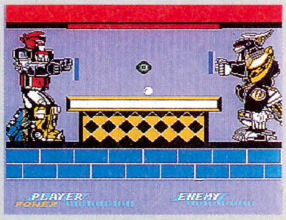


➡ステージに散らばっているコインは、ちゃんと取るようにしよう。

ミニゲームで楽しさ倍増

ミニゲームは、ステージクリア一時のほか、ゲームをスタートするまえにも遊ぶことができる。ステージクリア一時にできるミニゲームは、正解したり勝ったりすると1UPするが、まちがえたり負けたりすると残り人数がひとり減ってしまう。そうならないように、スタートまえに練習しておこう。

バリアブロック



バリアシールドを✚ボタンで動かし、ボールを跳ね返すのだ。後ろにこぼしたらダメージを受けるぞ。

ドキドキバクダン



爆弾をキャッチボールするゲーム。爆発するまでの時間は10秒。自分の陣地で爆発したら負けだぞ。

バンドーラクイズ



バンドーラの出すクイズに答えるのだ。ジュウレンジャーファンなら誰でもわかる問題になっているぞ。

ステージ1、2を紹介

ステージ1 ……………タイガーレンジャー

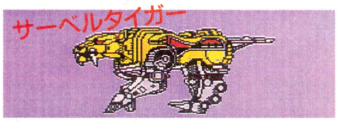
魔女バンドーラの第1の作戦は、プリプリカンを使って毒沼に牢屋を作り、子供たちを閉じこめるというものだ。タイガーレンジャーを操って、計画を阻止するのだ。

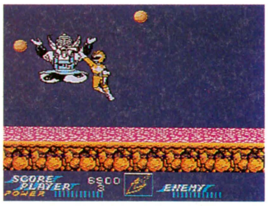


このステージで登場する守護獣は、サーベルタイガーだ。伝説の武器は、サーベルダガーだぞ。



⬅伝説の武器サーベルダガーだ!! これでプリプリカンを倒すことができるぜ。弱いザコキャラは一発だ。

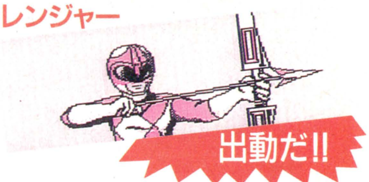




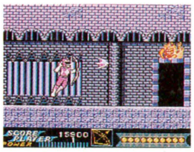
⬅ステージボス、プリプリカンだ。髭が弱点だぞ。

ステージ2 ……………プテラレンジャー

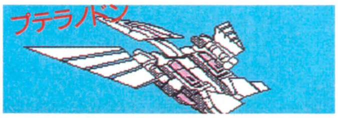
バンドーラのつぎの悪だくみは、ジュウレンジャーたちをおびき出して、炎の洞窟で苦しめることだ。そんなことはさせないぞ。プテラレンジャーでこらしめろ。

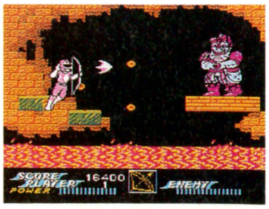


ここでは、守護獣プテラノドンが登場する。伝説の武器は、悪をつらぬくプテラアローだ。



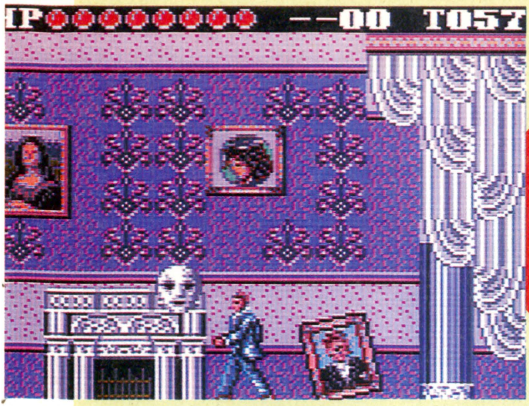
⬅プテラアローは、威力もあるうえに飛び道具なので、とても役に立つぞ。今日びの女の子は、強くなったねえ。





⬅ブックパックだ。下の熔岩に落ちないようにしよう。





ONE POINT
オカルチックな雰囲気が美しいグラフィックで表現された、見せるホラーアクションなのだ。

満月の夜はご用心
In the wake of VAMPIRE

GG ゲームギア	アクション	カートリッジ
	シムス　発売中　4500円	2メガ

舞台は19世紀末のロンドン。満月の夜に決まって起こる、謎の吸血鬼事件。『In the wake of VAMPIRE』は、ドラキュラ伝説をモチーフとした、横スクロールのアクションゲーム。プレーヤーは事件解明のため、主人公フェルディナンド・ソーシャル博士を操作し、5つのラウンドを進んでゆくのだ。

このゲームのいちばんの魅力は、やはり全体を支配するオカルチックな雰囲気。敵キャラクターや背景が美しく描き込まれており、耽美ともいえるでき栄えだ。コワ～い、けどキレイ。

博士の多彩なアクション

基本操作は左右への移動のほか、ジャンプやしゃがみ、階段の上ぼり下りなど。ゆく手をさえぎるモンスターは、武器攻撃で蹴散らそう。武器には、ナイフや斧など近距離攻撃専用の通常武器と、ピストルやブーメランなど、遠距離攻撃のできる特殊武器がある。

見てくれこの動き



博士の職業は心理学者だが、休暇にはしっかり体を鍛えてるらしい。多くのアクションを披露するぞ。

アイテムを取り



⬆博士は最初、通常武器のナイフしか持っていない。仮面や壁をこわして……。

武装強化



⬆ピストルを入手。これで遠くの敵も攻撃できるようになるぞ。撃て～！

今宵、何かに導かれし…

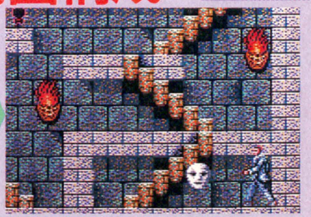


ある満月の夜、ウィジャ盤に現われた不気味なメッセージ。「気をつけろ……ドラキュラの目覚めに……」。博士は単身、テムズ川に向かう。

パズル的面構成



⬆ステージ内は階段で上下にもつながっている。ときには壁をこわして……。

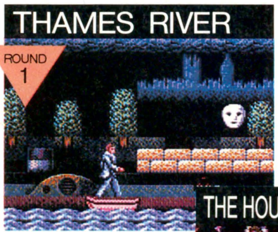


⬆新たな道が開けた。ひとつのステージは、大きな迷路になっているのだ。

5つのラウンド 13 のステージ

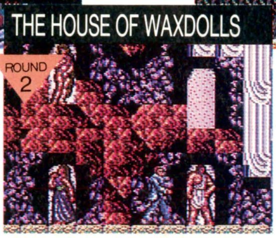
このゲームは大きく5つのラウンドで分けられているが、ラウンド1から4はそれぞれ3つのステージ、そして最終ラウンドだけは、ひとつのステージで構成されている。どのステージもストーリーに沿ってさまざまな趣向が凝らされており、先へ先へと進むたびに、ドキドキさせてくれる。まるで怪奇小説にのめり込んでいくようだ。ステージ数の合計が13ってのも、偶然じゃないものを感じるぞ。

THAMES RIVER ROUND 1



⬅まずはテムズ河畔を捜索。船をうまく操縦するのがポイント。

THE HOUSE OF WAXDOLLS ROUND 2



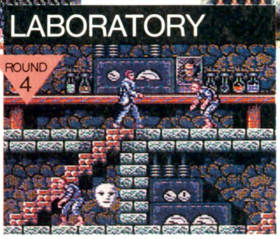
➡いつしか博士が迷い込んだのは、不気味な蝋人形の館。ここでは、静止している蝋人形が突然動き出し、突進してきたりするぞ。ショック死に注意。

EPITAPH ROUND 3



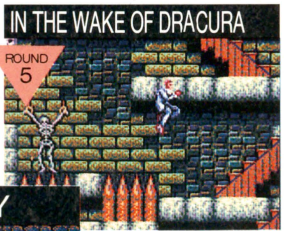
⬅ゾンビたちが暗躍する墓場。トラップも多く、中盤の難所だ。

LABORATORY ROUND 4

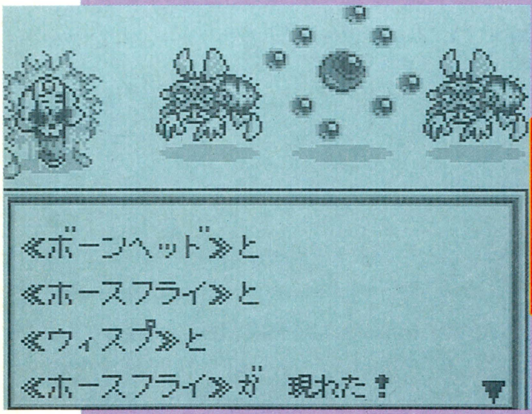


➡謎の研究所。どんな実験がとり行なわれているのだろうか……。

IN THE WAKE OF DRACURA ROUND 5



⬆ついにたどり着いたのが、伝説の吸血鬼ドラキュラの本拠地。その広さ、多くのトラップ、複雑に入り組んだ迷路はまさに恐怖。はたしてフェルディナンドは生きて帰れるか!?



ONE POINT

人気RPGの第3弾。今回のストーリーは、マテリアとドールが過去へと旅立つというもの。

アレサはどこ? あれさ
アレサIII

GB ゲームボーイ | RPG | バックアップカートリッジ
やのまん 発売中 4800円[込] 2メガ

あのマテリアとドールが再び帰ってきた。そう、『アレサ』の第3弾の登場だ。

『I』、『II』と続いたこのシリーズも今回の『III』で完結となるのだ。アレサを幾度となく苦しめ続けたあのハワードは、まだ生きているのか? アレサ神殿に納めてあったはずの指輪のゆくえは? そして、マテリアとドールの関係はどうなるのだろう? すべての謎が今回で明かされるぞ。ゲームシステムのほうも『I』、『II』と回を重ねるごとに確立されてきた。そういう意味でも、今回は集大成なのだ。

あのコンビが三たび!!

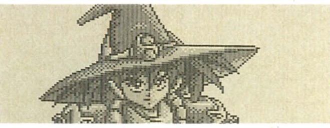
このゲームは、アドベンチャー要素の濃いRPGなので、ふつうのRPG以上に会話する機会が多いのだ。そのため、人と会話するときは、ゲームボーイの画面でも見やすいようにと、画面に文字だけが表示されるようになっている。例外として、重要な人物との会話のときは、展開にメリハリを出すため、画面上半分にその人のビジュアルが表示されるのだ。

やっぱりヒロイン……マテリア

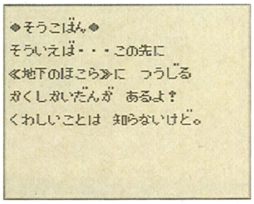


⬆冒険少女。ドールとの恋の行方は……?

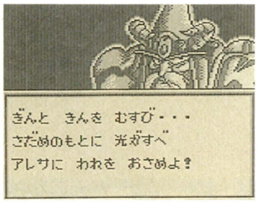
チビってゆーなー……ドール



⬆魔法使い。なりは小さいが頼りになる。



➡ふつうの会話画面は、テキストアドベンチャーのように文字しか表示されない。

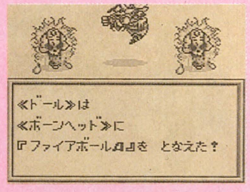


⬅重要な人物と会話すると、このように上半分がビジュアルになるのだ。

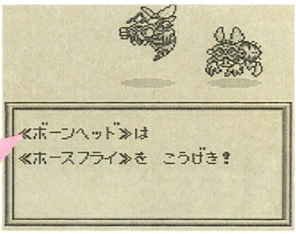
システムをおさらい

前作で好評だったシステムは、『III』にも受け継がれているぞ。たとえば、モンスターを水晶に変えてカプセルに入れておき、戦闘時に敵と戦わせることができるカプセルモンスターがそれ。ほかにも、ファジーシステムや、そうだんコマンドなども健在なのだ。

カプセルモンスター

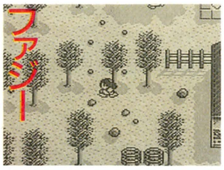


➡ファイアーボールで倒さないと、モンスターは水晶にならないぞ。



⬆モンスターどうしで戦うぞ。カプセルモンスターは1回使ったら終わりだ。

ファジーシステム



✚ボタンを押しているだけで、障害物をよけてくれるのだ。

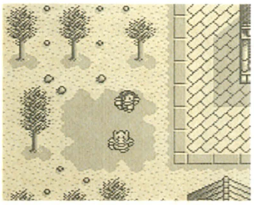
そうだん



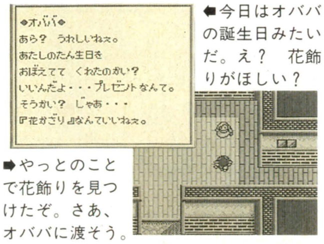
⬅ゲームに行きづまったときに使うと、ヒントがもらえる。

物語の序盤をミニ攻略しちゃうぞ

ドールが帰ってくるという知らせを聞き、喜びいさんで迎えに出たマテリア。しかし、ドールはまだ帰ってきていなかった。手持ちぶさたに町を歩くマテリアは……。



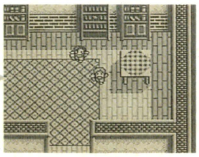
⬅まだ、ドールは帰っていないみたいだ。とりあえず、町を歩いてみよう。



⬅今日はオババの誕生日みたいだ。え? 花飾りがほしい?

➡やっとのことで花飾りを見つけたぞ。さあ、オババに渡そう。

町長さんの頼みで

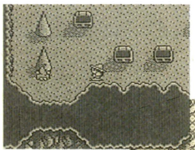


ドール登場!!

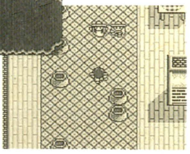


⬅オババの息子は町長さんなのだ。何か頼みがあるみたいだぞ。

⬆そんなこんなやってるうちにドールが戻ってきたぞ。今度はドールでプレーするのだ。

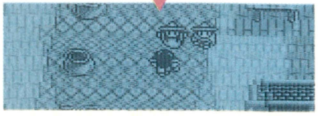


⬅マテリアを捜すまえに、カーどんのビー玉を捜してあげよう。

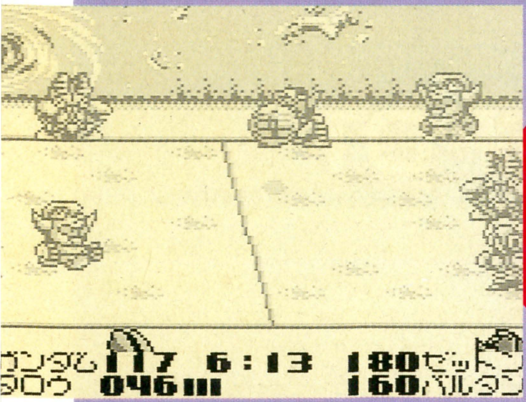


➡リサリサの家で、やっとのことでマテリアと再会できた。

過去へGO!



⬆再会を喜び合う間もなくベン・マルキストの誘いにより、過去へと旅立つのだ。



ONE POINT
スーパーファミコンで人気のあったスポーツゲームの移植。難易度も適正で、誰でも楽しめる。

帰ってきたスーパーバトルリーグ

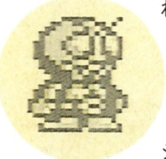
バトルドッジボール

GB ゲームボーイ	スポーツ	バックアップカートリッジ
	バンプレスト　発売中　4980円[込]	1メガ

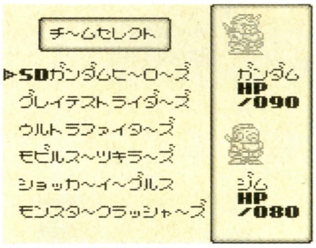
何でもありのドッジボールゲーム、『バトルドッジボール』が、ゲームボーイに移植されたぞ。このゲームのスーパーファミコン版は、スーパーバトルリーグ、激闘対戦モード、真・闘球王伝説の3つのモードで構成されていたよね。このゲームボーイ版で遊べるのは、このうちのスーパーバトルリーグ（ゲームボーイ版ではただのバトルリーグ）だけだ。でも、もともとほかのモードはおまけみたいなものだったし、ウリである必殺技も十分に活かされているから、対戦で白熱することまちがいなしだぞ。

新しい格闘技、バトルドッジボールの開幕だ

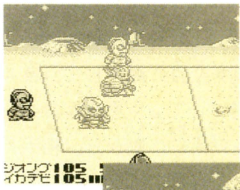
このゲームのベースになっているのは、もちろんドッジボール。1チームは、内野ふたりと外野3人で構成されており、このうち、内野ふたりのHPを両方とも0にすれば勝ちだ。攻撃方法はとても多彩で、通常のシュートのほかに、ダッシュシュートやジャンプシュート、さらには必殺技シュートなんてものまであるのだ。



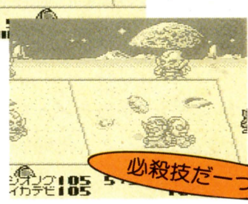
プレーヤーが選ぶことのできるチームは全部で6つ。どのチームも、ヒーローや怪獣など、おなじみのキャラクターたちで構成されている。ひとりプレーの場合は、対戦するチームによって試合をするコートが変わってくるので、チームごとの戦法が必要になるぞ。



⬆1チームには2種類のキャラがいる。そのうちのひとりはリーダー格で、内野で戦うことになる。もうひとりの内野と外野の3人は、4人とも同じキャラだぞ。



⬅規定回数以上相手のシュートをキャッチすれば、必殺技が使用可能に。

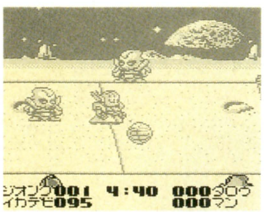


➡これが必殺技。当たれば相手に大ダメージを与えることができる。

必殺技だーっ！

経験値によってステータスUP!!

ひとりプレーでも対戦プレーでも、試合をすると、その結果に応じて経験値がもらえる。これをキャラクターのステータスに加えていくことによって、チーム力をアップさせることができるのだ。ステータスには、ショット力やジャンプ力など6種類のデータがある。どのようにステータスを上げていくかが、このゲームのポイントだ。



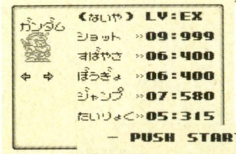
⬅苦しい戦いだったが、やっと勝つことができた。



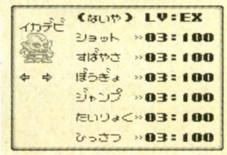
➡経験値を入手。負けても15ポイントはもらえる。



➡さあ経験値の振りわけだ。ムダなく成長させよう。



⬅ひとつだけを集中的にあげてみたぞ。



➡こちらはバランスよくレベルアップした例だ。

相手チームの選手を引き抜け!

このゲームのもうひとつのウリ、それがメンバーの交換だ。試合終了後、勝ったチームは、対戦チームから選手をひとり引き抜くことができる。これによって、ふつうではありえない、ヒーローと怪獣との混合チームも可能になるのだ。ただし、新しい仲間を加えるときには、いままでいた仲間のどちらかを外さなくてはならないぞ。

ひとりプレーの場合

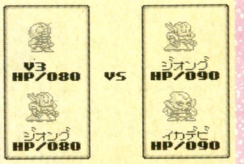
ひとりプレーのときは、コンピューターのチームとメンバーの交換ができる。コンピューターチームのキャラクターと自分のチームのキャラクターの強さを比較して、交換するかどうかを決めよう。



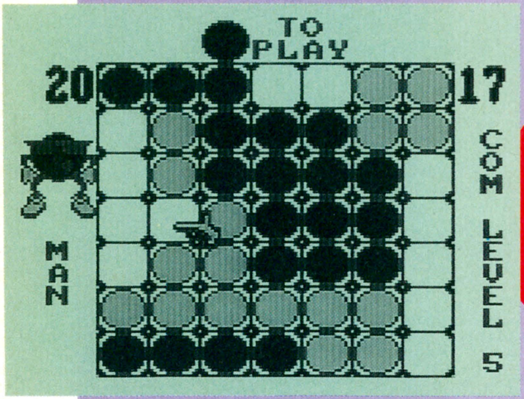
⬅ジオング・タロウ組なら、もう敵なしだね。

対戦プレーでは……

対戦プレーでは、なんと、他人の成長させたキャラクターを手に入れることができるのだ。友だちが苦労して育て上げたキャラクターを横取りできるんだから、これは熱くなるしかないね。



⬅ジオングのHPに注目。成長を確認できる。



ONE POINT

自分の駒を動かして駒の数を増やしていく、思考型のテーブルゲーム。ふたりで対戦ができる。

頭は使うためにある
SPOT

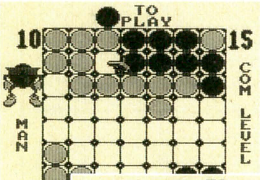
先週号のこのページでも紹介した『SPOT』が、ゲームボーイ版としても発売されるぞ。

『SPOT』は、ボード上にある自分の駒を動かして駒の数を増やしていくゲーム。ボードのマス目がすべて埋まった時点で、駒の多いほうが勝ちだ。ルールは簡単で、誰でもすぐに覚えられる。対戦相手にコンピューターを選ぶこともできるし、プレーヤーふたりで勝負することもできるぞ。ファミコン版では可能だった4人参加プレーができないのはちょっと残念だけど、ゲームの楽しさはそのままなのだ。

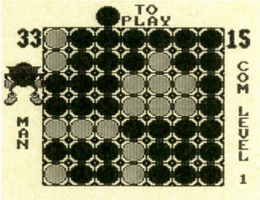
GB ゲームボーイ	テーブルゲーム	カートリッジ
	ビー・ピー・エス　発売中　3500円[込]　256キロ	

ルールはとっても簡単だ!!

『SPOT』は7×7のマス目があるボード上で、ふたりのプレーヤーが自分の駒を交互に動かして、自分の駒を増やしていく思考型のゲーム。駒を効果的に動かし、相手の隙をついて自分の駒を増やしていかなければ勝つことはできないぞ。2手、3手先を読んだり、駆け引きをしたりと、戦略的な要素が勝負のゆくえに大きく関わってくるのだ。脳のなかまで熱くなるぞ。



⬅対戦は一対一で行なわれる。相手の隙は絶対見逃すな。

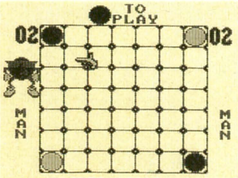


⬅レベル1のコンピューター相手に快勝。つぎはレベル2だ。

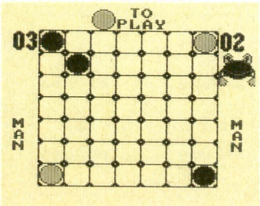
自在に駒を動かすのだ!!

駒を動かせる範囲は、いまいる場所を中心に、上下左右斜めに2マス分ずつ。駒の動かしかたには2種類あるので、状況を判断したうえで使いわける必要があるぞ。

隣のマスに行く場合

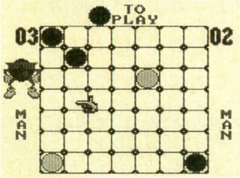


⬅駒の移動先を、上下左右斜めの隣り合ったマスに指定すると……。

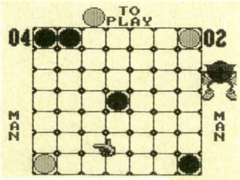


⬅このように、駒が分裂してふたつに増えるぞ。

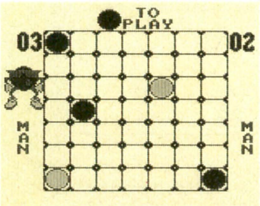
ジャンプする場合



⬅駒をジャンプさせる場合。カーソルをマスひとつ分飛び越えたところに移動させよう。



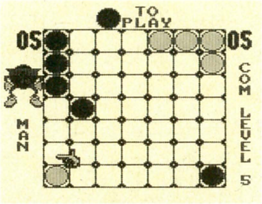
⬅まっすぐジャンプのほかに、将棋の桂馬飛びのようなジャンプも可能。



⬅ジャンプ移動をすると、もとの場所の駒はなくなってしまうので注意。

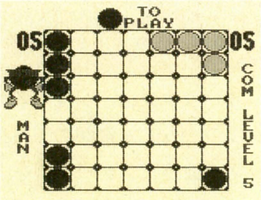
どんどん駒を増やすべし!!

ゲームに勝つには、駒を増やさなければならない。駒を増やす方法はふたとおりあるぞ。ひとつは、駒を分裂させる方法。もうひとつは、相手の駒を自分の駒にする方法だ。相手の駒に隣り合ったマス目に自分の駒を置くと、相手の駒は色が変わって自分の駒になるぞ。

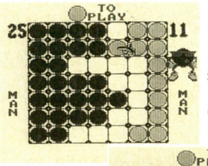


⬅相手の駒に隣り合うように自分の駒を置けば、相手の駒を自分の駒にできる。

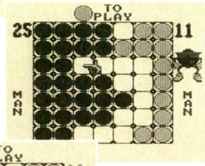
▼



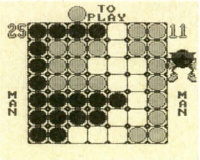
⬅これで駒が増えた。この調子でドンドン駒を増やしていけば、勝利は目前だ。



⬅一度にたくさんの駒を増やす方法の一例だ。相手の駒が集まっているところを狙うのだ。



⬅それっ、相手の駒の隙間を目がけて飛び込んでしまいましょう。

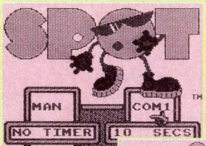


⬅まわりにあった相手の駒は、すべて自分の駒に早変わりするのだ。ウヒョヒョ。

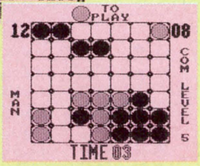
2種類の便利なモードつき

たまには気分を変えてプレーしたい。そんなときに便利なのが、ボードのデザインを変えられるエディットモードと、制限時間やコンピューターの強さを設定できるオプションモードだ。これで楽しさ倍増だね。

オプションモード

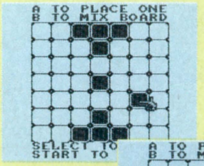


⬅コンピューターと対戦するか、プレーヤーふたりで対戦するかを選べるのだ。

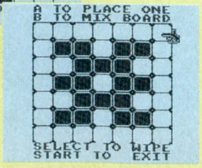


⬅制限時間のついたハンディキャップマッチも可能。対戦がさらに白熱するぞ。

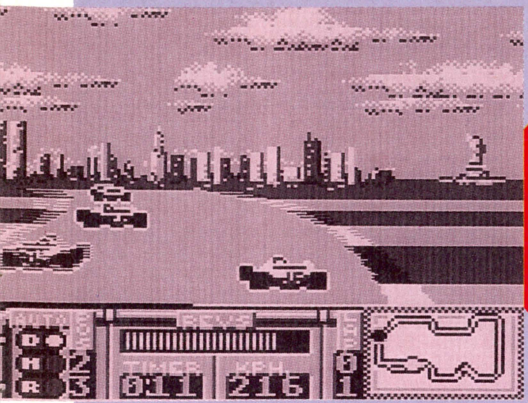
エディットモード



⬅こんなふうに、自由にボードをデザインできる。キミのセンスを発揮しよう。



⬅あらかじめ設定されているボードもたくさんあるぞ。どれにしようかな。



ONE POINT

本格派レースゲームが登場。名門フェラーリチームの一員として、サーキットを疾走するのだ。

フェラーリ社のお墨つき
フェラーリ

GB ゲームボーイ	レースゲーム	カートリッジ
	ココナッツジャパン　11月中旬発売予定　4300円[込]	1メガ

ヨーロッパ、いや世界の自動車メーカーの頂点ともいえる名門フェラーリ社。その許諾を受けたレースゲームが登場したぞ。

この『フェラーリ』には、ふたつのモードがある。プラクティスは、世界各国の全部で16あるサーキットのなかから、好きなコースを自由に選んで走行練習をするモード。グランプリは、前述のサーキットを舞台に、並みいる強豪レーサーを抑えて優勝を目指すモードだ。グランプリモードでは、フェラーリの名に恥じない走りをしないと、すぐ失格になってしまうぞ。

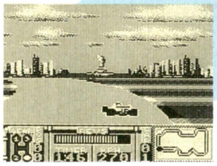
予選を突破し、決勝で実力を十分に発揮せよ!!



各レースは予選(1周)から始まる。予選にはそれぞれ基準タイムがあって、それをクリアーしないと決勝には進出できない。

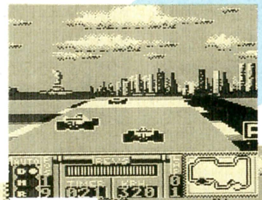
決勝(3周)では、画面に目標最低順位が表示され、それ以下になるとレース途中でも失格となる。最終的には、6位以内にいないと完走できないぞ。6位以内に入るとポイントが獲得できる。そして、全16戦を終えた時点での総合ポイント数で最終成績が決まるのだ。

タイムアタック



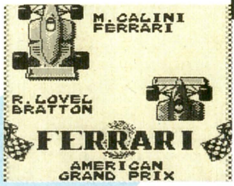
➡1秒も無駄にはできない。慎重かつ速くがモットーだ。

FINAL!!



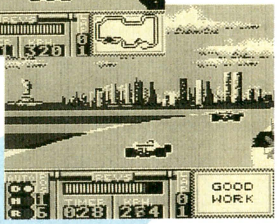
➡直線では最高速を出して、どんどん順位を上げていかなきゃね。

グリッド発表



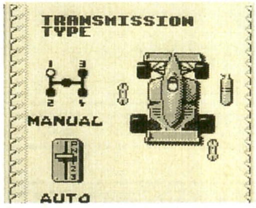
➡出走するのは全部で26台。グリッドは後方でもあきらめるな。

GO GO GO!



➡なんとしても6位以内に入って、ポイントを獲得しよう。

セッティングも重要



➡コンピューターまかせにするか、自分の腕に頼るか。

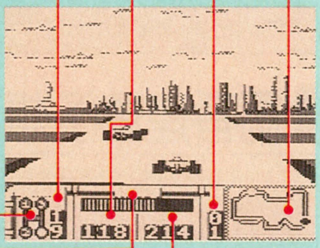
クラッシュ



➡先行車を抜くときには、十分注意するように!

画面内には情報がいっぱいだ

ゲームボーイながらダイナミックな迫力の画面が、手に汗握るバトルを演出する。画面下部には、自分のマシンのコックピット内が細かく表示されている。また、コースや現在位置も表示される。決勝では、自分の現在位置のほかにトップの位置も表示されるので、その差がどんどん縮まっていくときには、何ともいえない快感が味わえるぞ。



ギヤ
マニュアル、オートのどちらかを選択できるぞ。マニュアルは4速まであり、最高速はオートより上だが、操作がやや難しく、中級者以上向けだ。

回転数
ギヤをマニュアルにしたときには、つねに回転数に気を配り、最適の状態で走行できるようにしよう。まめなギヤチェンジが必要とされるぞ。

スピード
時速300キロを超えて走行するので、当然スピードメーターの変化は激しい。いかにカーブでの減速を少なくするかが、勝敗のわかれ目だ。

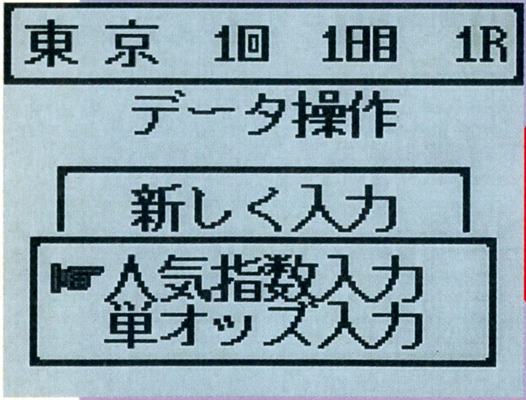
世界16ヵ国を転戦するのだ

サーキットは世界中に散らばっていて、難易度もさまざまだ。直線主体のコースから急カーブが連続するコースまで、実際のコースをもとに、緻密に再現されている。まずは、プラクティスモードでじっくり腕を磨いておこう。グランプリモードでは、右の表の順番に沿ってサーキットを転戦することになる。レースの途中には、その国の名所となっている建造物がたびたび現われるので、余裕があったら確認してみよう。



➡まずは予選通過を目指そう。そして、最終目標はコースレコードの更新だ。

サーキット	難易度
アメリカ	☆☆
ブラジル	☆☆☆☆
サンマリノ	☆☆☆
モナコ	☆☆☆☆
カナダ	☆☆
メキシコ	☆☆☆
フランス	☆☆☆
イギリス	☆☆☆
ドイツ	☆☆
ハンガリー	☆☆☆
ベルギー	☆☆☆☆
イタリア	☆☆
ポルトガル	☆☆☆☆☆
スペイン	☆☆☆☆☆
日本	☆☆☆☆
オーストラリア	☆☆☆



ONE POINT

馬番連勝方式での勝ち馬予想をするソフト。データ入力が簡単なので、競馬の初心者でも安心。

馬並のあなたへ……
馬番倶楽部

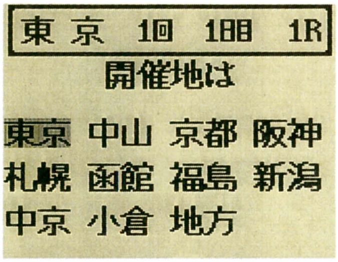
『馬番倶楽部』は、簡単なデータ入力で、当たりそうな勝ち馬投票券（馬券）を予想してくれるソフトだ。競馬をやってみたいんだけど、競馬新聞の読みかたも知らないので、どの馬券を買えばいいかわからない、なんて人におススメするぞ。

肝心のデータ入力は、開催地や日時といったレース状況を入力後、順位を予想するために人気指数、または単勝オッズを入力するだけ。データ入力が手軽なので、競馬場へ持っていってレース直前の最新情報で予想することもできるってわけだ。

GB ゲームボーイ | シミュレーション | バックアップカートリッジ
ヘクト　発売中　5800円［込］　512キロ

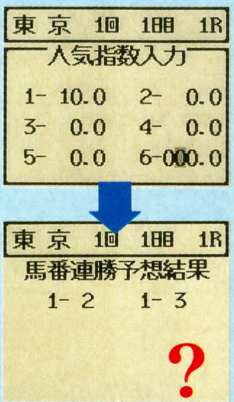
データ入力がラクラク

『馬番倶楽部』は、ほかの競馬予想ソフトにくらべて、予想のために入力するデータの項目が少ない。というと、あまり当たらないんじゃないかな？　と心配する人がいるかもしれない。でも安心してほしい。レースを予想するために重要な基本的データは、統計的にまとめられて、最初からあるていど入力されているのだ。



⬆開催地などのレース状況を入力するのに約10秒。人気指数、または単勝オッズを入力するのに約40秒。というわけで、1分足らずで予想結果を見ることができるのだ。

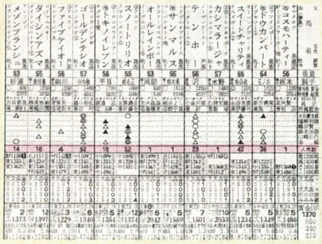
統計的データとして最初から入力されているものを調べる実験をしてみた。まず人気指数予想で、1番の馬の人気を10.0、その他の馬の人気を0.0にして『馬番倶楽部』に予想させてみた。予想結果は、1－2と1－3のふたつ。なぜ1－4や1－5がないのかというと、馬番の若いものほどコースの内側を走るからだ。コースの内側を走るということは、それだけほかの馬より走る距離が短いわけだから、少し有利なわけだ。



あったりまえのことは省略するもんね！

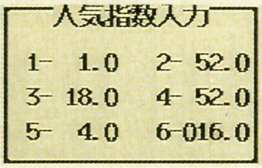
ふたつの予想方法だぜ

●人気指数予想

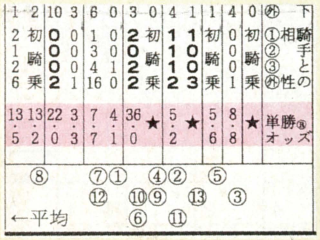


⬆➡競馬新聞のケイシュウニュースでは、人気数と呼ばれているものが人気指数だ。この数字を入力して予想するわけね。

人気指数とは、その馬の人気を数値で現わしたもの。もちろん強い馬のほうが数値が高い。この人気指数を入力して予想するのが人気指数予想だ。

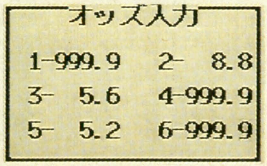


●単勝オッズ予想

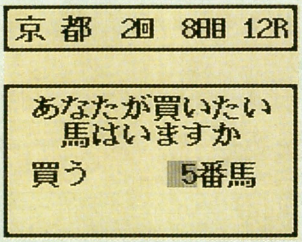


⬆➡100倍以上の万馬券は★で表わされることが多い。こういうときは、とりあえず999.9と入力しておくといい。

単勝オッズ予想とは、その馬が一着になったときに、払い戻されるお金の倍率で予想する方法。ちなみに万馬券とは、100倍以上の倍率がついた馬券のことだ。



買いたい馬 買わない馬

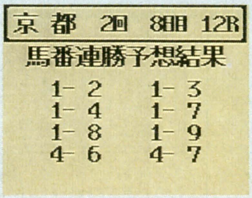


競争馬や騎手に好き嫌いのある人や、自分なりの直感を信じる人は、買いたい馬と買わない馬の番号を入力することができる。これらを入力しておくと、買いたい馬は優先的に、買わない馬は除外して予想した結果が出る。

⬆買いたい馬、買わない馬ともに1頭ずつ選択できる。買いたい馬で調子のいい馬を選べば、当たる確率が上がる。

馬番連勝予想

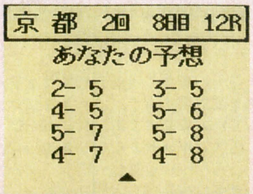
いよいよ馬番連勝の予想結果発表だ。可能性の高い組み合わせから順に最大8組まで発表される。



⬅どの馬券をいくら買うかはユーザーの勘しだい。

あなたの予想

買いたい馬や買わない馬を入力したときは、"あなたの予想"として予想結果が表示される。



⬅コンピューターに任せきりがイヤな人はこっち。



ファミリー コンピュータ™用カセット
namcot®
僕にまかせろ!!
キミが操るのはキャプテンの光ただ一人。
チームメートを信頼して、指令をとばせ！
2P対戦は、
12チームから選択。
チームを えらんでください
ジェノバ リーグ
コロンブス
マルゲリータ
グローリア
サンポデスタ
イタリア リーグ
ジェノバ
フィレンツェ
ミラノ
ナポリ
ヨーロッパリーグ
Jウィングス
イギリス
ドイツ
イタリア
敵陣深くの味方にパス。
後はまかせた！
1:44
2-0
スゴロクモードで、
チームの強化だ。
サイコロをける
まわりをみる
じょうたい
パスワード
のこりサイコロキック21かい
トップストライカー
© NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1991
10月22日発売 5,800円(税別)
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21
© NAMCO, LTD.


ATLUS
スーパーファミコン®用ROMカセット
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
真・女神転生
アクマをころして、へいきなの?




ATLUS
ロールプレイングゲーム
対戦型
1人でも遊べます
女神転生外伝
Last Bible™
ラストバイブル
Nintendo GAME BOY®
ゲームボーイ®専用カートリッジ
遥か時の彼方、神が神と、悪魔が悪魔と呼ばれる以前の物語。太陽系の豊かな惑星には神秘的な力を秘めた人々が暮らしていた。
力のひとつは"ガイア"、いまひとつは"フォース"。その相反する力はついに終わりなき戦いの道へと進んでしまう。ふたつの勢力の間で苦悩する主人公の少年、そして彼の行き着く先には…。
2メガ
バッテリーバックアップ付
12月下旬発売予定
予価¥5,300(税別)
通信でパーティーバトル
冒険中のキミのパーティーと友達のパーティーを対戦させることができます。対戦成績もしっかりバックアップ、新たな興奮が加わったGB版メガテンです。
■最大6人のパーティープレイ
■親しみやすい2Dフィールド
■好評の悪魔合体システム
■敵を味方にできる仲魔システム
エル
▷はい
いいえ
タムズ" 1
…ホッいのちび" ろいした…
わたしと はなしたいのならは"
そのけんさおさめて くれないか?
こまったわ と" うしたらいいの
まし" ゅうた" って…
わたしまた"
こいび" ともいないのよ
画面は開発中のものです。
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
©西谷史/シップス/ATLUS ゲームボーイ®は任天堂の商標です。


あそびじゃないの
■反会長派がなにやら不穏な動きをしているぞ
作：宮岡　寛
画：岡崎つぐお
鮫島が窮地に追い込まれる!!

●前号まで●初心会会場で抱き合うように倒れ込んでしまった万堂なつほと茶畑。そんなところを桃子に見られてしまう。最近、水見と急接近している桃子のことが気に入らないなつほは、桃子に見せつけるように茶畑にキスをした!! メロメロな状態の茶畑とふくれっ面の桃子を後にして会場を去るなつほ……。それぞれが大きな課題を残した初心会が終わった!!







●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。



●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。

●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちょっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?

●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。




パサ
——これはなに？
企画書ですが
こんなものが売れると思ってるの!?
売れませんか？
売れるわけがないでしょ！
こんな古くさいタイトルで！


能力がないと判断可能な場合即刻退社していただくってことも――
……ウチの会社が男性社員には厳しいってこと――覚えてらっしゃるかしら？
おだやかなポルノと甘口のサディズム――
それは大衆がいつの時代も娯楽にもとめてやまぬ2大要素です
…………



赤頭巾という童話には そのふたつが見事に 反映されている――
そしてなにより赤頭巾という 言葉のスゴいところは そうした大衆好みの物語展開を 大衆自身の感覚として予感させて しまうところにあると思います
タイトルは貪欲な快楽追求者の 集団である大衆に対して その供給者である我々が投げ つける快楽の手がかりでなくて はなりません
娯楽を商品として売る以上 そこに快楽のニオイや 影や手ざわりを予感させる 必要があると考えました
……
クエストという言葉は それが ＲＰＧであることを大衆に予感 させるために使ってみました
ゲーム関係の雑誌では いまだにＲＰＧが 期待する作品の ランキングの上位を 埋めつくしている からです
しかもそうしたランキングを見ると ほとんどが カタカナの商品名です あえて漢字を使えば それだけで目立つと思った のですが―――
ポカーン

■後に引けない鮫島はがんばれるか!? 宮岡・岡崎両先生へのおたよりを。あて先編集部あそびじゃないの係まで



次号(10月30日発売)につづく

■『ドラクエ』といえば行列だっ!!





あら どうしたの ビンボくさい 顔をして…
ちら
まあ 手に 入らなかったの
お気の毒に
予約すれば よかったん ですが……
ま うちも 余ってるわけじゃ ありませんけど
お譲りしても よろしくってよ
ただし 条件が あるわーっ
3べん回って ワンと お言いっ!!
くる くる くる
わん
簡単に やるな〜っ
おもしろく ないわっ
なんてこと するの〜っ
せ… 先生〜っ
友だちに対して あまりの仕打ち
先生は 情ないわ
こんなものの ために かけがえのない 友情を 壊すなんてっ
こんなもの こんなもの
先生が 預かりま…
ゴー
いいじゃないの 1本ぐらい
そんな 師弟愛は いらん
師弟愛が 崩れても いいのっ？
う



■けがの功名……かな!?

こやま基夫先生へのお便りは➡編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

■さて、恒例の『ドラクエ』ネタだけど、キミはもう手に入れた?





禁断の秘技を見つけたっ!!
ピポコポン
おおこれは!
ちいさなメダルの無限増殖
まずグランバニア城でもらった。落雷の杖をテルパドールの王にわたしかわりに○○○○のつぼをもらうそれを、エルフブン街のある人にわたすといままでとれたいはなメダルのばしょに行って何個でもとれるのだ。
9/29. PM.6:43
ちなみにオレはクリアした。
カッパへージはHPが50ふえた
え?
しかし秘技はウソだった
くさったカッパは87のダメージ!
やみあがりゾンビタマランチは電話を受けた
なにィ!?
[redacted]が
[redacted]!?
(けんえつ)
タマランチはとまどっている
ま・まあ確認待ちやな…
パチン
タマランチは原稿を書いた
タマランチの攻撃!
ゾンビカワムラはモシャスをとなえた
プルルルン
カワムラは今回はソネではなくマルヤマに姿を変えた
(エニックスの人)
←自主規制
ボツ!
原稿をはね返した
こんな秘技ゲーム性をそこなうからダメです
タマランチは死んだ…
しかし点滴をうってたち直った
ザオラルなかんじ
大人ってたいへーん
気の毒で見てられないっす
戦いが長びきましたのでコインをお返しします
はぁぁ
次の戦いも見るかい?
もういいか
おっあれは
水滴レースはいかがですか
中は無重力空間となっておりましてうちわであおいで競います
苦労してますねえ
へへへ…
あおぎ手は無重力といえばこの人!毛利さんの登場です!
おおっ!
あみえさん
毛利名人かいな



物理的に考えれば 質量の小さい方が 速いんだけど…
そういう マンガじゃ ないでしょ
無難に3−4 にしとくか
3−4を10枚 ですね
ピッ ピッ
ポーン
パタ パタ パタ
ポヨポヨ ぷよん
いいスタートをきったのは 1ワクのニンテンポイント 2ワクのナムコワン
そ…そういう ネタかぁ…
6ワク ミホノハドソン も好スタート
出おくれた水滴も 次々 スタートを切った
コナミマイカグラ バンダイテイオー アスキーボーイ 横一線
さあレースは'85をすぎて '86に入った! 先頭は一
86
ダントツでニンテンポイント 強い!
少しはなれて ナムコワン ミホノハドソン コナミマイカグラ
おおっと
途中に 新しい水滴が加わった
ぱっ
メジロエニックスの とび入りだ!
先頭ニンテンポイント ハンデが重くなってきたか スピードがにぶった
そのスキに メジロエニックス がぶちぬいた一
ピタ
しかし…メジロ 動きが止まって しまったぞ…
あっと 1年休んだ後 また すごいダッシュ!
ピタ
しかし… また 止まった
トップスピードは やたらと 速いが メジロエニックス スタミナに問題ありかー
ちょっと こわいっす…
レースは終盤 先頭は 重りをきりはなして スーパーになった ニンテンポイント
もうぶっちぎりです
2位以下に目を うつしてみますと…
92
いつの間にか ナムコワン コナミマイカグラ の姿は見えない
自力のバンダイテイオー が きてます



■水滴レースの続きを見たい人は鈴木みそ先生にお便りを!!

↑あて先は編集部あんたっちゃぶる係まで

NEC

PCエンジンに マウスが出る。こいつは楽しく なって、幸せだ。買わなきゃ。

CD-ROMの美しい音と映像に、操作性がドッキング。
この幸せは、パソコンゲームを越えるかもしれない!



PCエンジンマウス、誕生。

- PAD端子に接続すれば、すぐに使える。(GTを除く全機種に対応)
- RUNボタン、SELECTボタンも装備。
- 「レミングス」「A列車で行こうⅢ」などマウス対応ソフトも続々登場。

11月発売予定/標準価格 4,980円(税別)

メモリーベース128も登場

●128Kバイト(1Mビット)の大容量バックアップRAMでデータを大量保存。●乾電池(単3×4本)で手軽に気軽にバックアップ。
(GT, LTを除く全機種に対応)
11月発売予定/標準価格 5,980円(税別)

マウス&メモリーベース128両対応ソフト

A列車で行こうⅢ



スーパーCDロムロムソフト

君の手で町を育てる鉄道経営SLG。

アートディンク/'93年発売予定/価格未定
©1991, 1992, 1993, BY ARTDINK
※画面はパソコン版のものです。

マウス対応ソフト

レミングス



スーパーCDロムロムソフト

子ネズミたちを導くパズルゲーム。

サン電子/11月発売予定/
希望小売価格 7,200円(税別)
©1991 PSYGNOSIS LIMITED.
All right reserved. ©1992 SUNSOFT

マウス対応ソフト

MARBLE MADNESS



Huカードソフト

疑似3D世界で繰り広げられる大レース!

テンゲン/発売日未定/価格未定
©ATARI GAMES ©TENGEN INC.
©TENGEN LTD.

メモリーベース128対応ソフト

信長の野望・武将風雲録



スーパーCDロムロムソフト

ファン待望の歴史SLG遂に登場。

光栄/11月発売予定/価格未定
©KOEI CO., LTD.

NECホームエレクトロニクス

夢…それとも現…



CHAPTER 3―

そこは暗く、湿って、黴くさい臭いに満ちていた。
薄暗い通路に非常灯の緑が薄ぼんやりとうかぶ。
「ここが、もとは東京有数の繁華街だったなんて信じられないわね。
ミッションでなければ、ごめんこうむりたい所だわ」
マリアは手にした鞭で密生している水草を払った。
シュン、という軽い音と共に千切れた草が宙を舞う。
リョウは軽く眉をしかめ、外套についた草を払った。
「俺は、毒々しいネオンの海よりこっちの方が数段ましだと思うがね。」
「あなたって、ホントにいちいち突っ掛かる人ね。
当局は何だってこんなコンビネーションを組んだのかしら。やりにくいったらありゃしない。」
「そうかな、俺は結構楽しくお仕事してるつもりだが。」
「ほら、それそれ！その言い方が…」
言い争いながら二人がエスカレーターの前まで来ると、グゥンという鈍い音をたて金属の階段が回り始めた。
「あら、これ、いきてる…！？」
「WELCOMEってとこか。行くぞ。」
スラストセイバーをかまえながら、リョウはステップに足をのせる。
「地獄への階段にならなきゃいいけど。」
一呼吸遅れて、マリアも後に続く。
天井の蛍光灯がジッというノイズをたてながら、
降りてゆく二人の背中を青白く照らしていた…。



スーパーファミコン・カルト・アクションゲーム
12月11日発売予定　予価8,900円(税別)

RIOT
株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

コンピュータゲーム・デザイナー

'93受講生募集

21世紀のゲームを教育する

エニックスゲームスクールは、業界の進歩と発展のために、
ゲーム業界のいかなる分野においても活躍できる人材を育成すべく設立されました。
スクールでは、ゲーム企画・マシン語によるプログラミング等の基本的項目をはじめ
美術・音楽・文章といった感性の深化、
また市場原理や、販売戦略に関する講義まで、総合的な教育を目指しています。
私共は、ゲーム業界で自己の可能性を活かしてみたいとお考えの皆さんと
熱い火花を散らしながら共に歩みたいと考えています。
情熱があり、元気のある生徒を募集します。

■エニックスゲームスクール教育理念

魅力ある人材育成
Enchantment

文化としてのゲーム研究
Entertainment

創造的なシステム開発
Engineering

■エニックスゲームスクールならではのカリキュラム



プログラム・グラフィック・ミュージック・プロデュース教育を軸として、実際にゲーム製作を行い、製作現場で活躍する人材育成を行います。



ゲーム製作のノウハウを教育するために製作された、史上初のゲーム教育の教科書群。



エニックスゲームスクールでは、専門的な教育のために供するプログラムを独自に開発しました。

■エニックスゲームスクールの誇る特別講師陣

飯田 史雄・川又 千秋・すぎやま こういち・高橋 宏之・富山 徳之・中村 光一・橋本 昌哉・日高 徹・堀井 雄二・真島 慎太郎・もと のりゆき・森田 和郎 他
（五十音順）

■1週間のカリキュラム（例）

	MON	TUE	WED	THU	FRI
9:15	アセンブラA	ゲームデザイン論	ゲーム理念	ゲーム用語	音楽理論
11:05	マシン語基礎理論	アセンブラB	音楽実技	リアルグラフィック	ゲーム評論
12:40	昼休み	昼休み	昼休み	昼休み	昼休み
13:40	ゲーム基礎理論	自由課題	ゲームハードアーキテクチャー	CG概論	中国史ゼミ
14:30 〜		企画特論	ハードウェア基礎理論		

●募集定員／135名●資格／年齢：18歳以上　学歴：高卒以上●入学日／平成５年４月５日(月)●養成期間／１年間

	願書受付期間・試験予定日
1次募集	平成４年10月１日〜平成４年10月30日
	平成４年11月15日(日)
2次募集	平成４年11月１日〜平成４年11月27日
	平成４年12月13日(日)
3次募集	平成４年12月１日〜平成５年１月８日
	平成５年１月24日(日)
4次募集	平成５年１月11日〜平成５年２月12日
	平成５年３月２日(火)

（上段：願書受付期間　下段：試験日）

応募方法

願書申し込みは、ハガキにて受け付けます（電話受付はございません）。住所・氏名・年令・電話番号・学校名又は会社名を明記の上、ファミコン通信No.203係りまで。

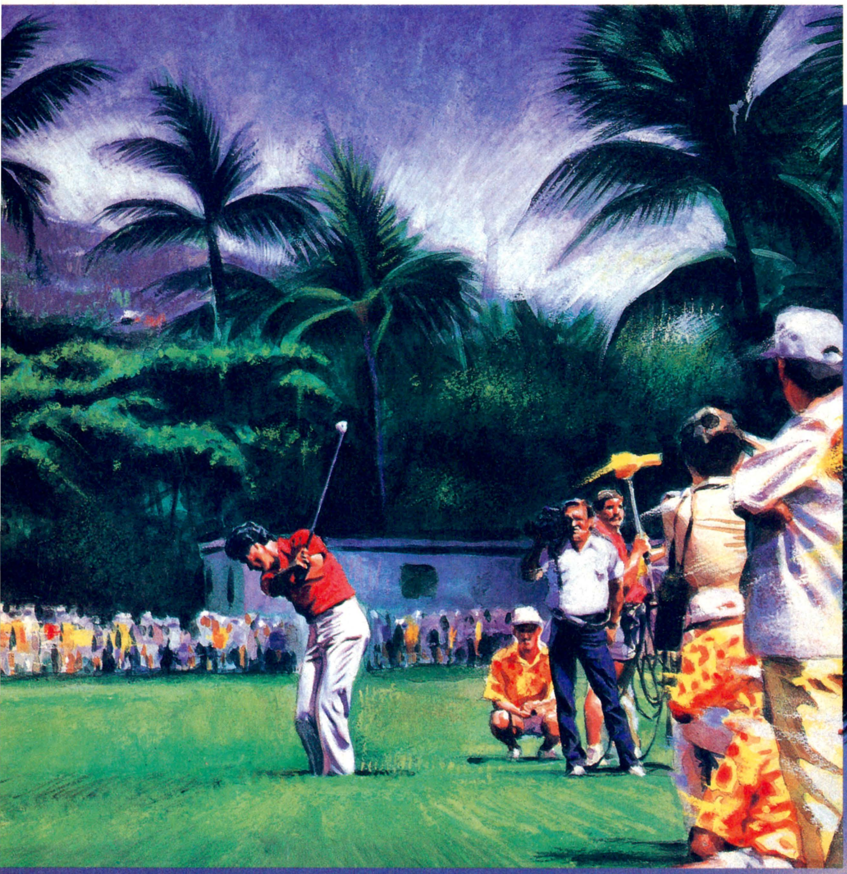
EGS

エニックスゲームスクール
運営
株式会社 エニックスアカデミー
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル3F
TEL.03（3940）7210

T&E SOFT

スーパーファミコン' は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



シャワーと闘う、虹を楽しむ。リゾートコースで奇蹟のショットを決める。

突然のシャワーがプレイヤーを襲い
緊張感がゲームをつつむ。
シャワーの後の虹を楽しめたら
奇蹟のショットを決めてみよう。



突然のシャワーの後に
虹が現われる。

waialae country club
LICENSED BY
WAIALAE COUNTRY CLUB

NEW 3D GOLF SIMULATION

ワイアラエの奇蹟™

ワイアラエのきせき



海外名門コース第3弾。
ハワイアン・オープンの開催地
ワイアラエ・カントリー・クラブを
完全シミュレート

●3D解像度アップでさらに鮮明になった画像。
●リプレイ機能で感動のミラクルショットを再現。
●勝負をいっそう盛り上げるスキンズマッチゲーム。
●ハワイアン・ムードいっぱいのBGMがゲームをドラマチックに演出。
●全プレイヤーのボールを表示。
ドラコンやニアピンも楽しめます。

好評発売中
標準価格¥9,800(税別)

POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a
このマークはT&E SOFTの商標です。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合したソフトウェアによる3Dプロセッサーです。

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
3Dゴルフに関するお問い合わせは、052-773-7757まで。
T&Eソフト情報052-776-8500(テレフォンサービス)



データム・ポリスター、スーパーファミコン第2弾!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
問題
A、Bふたつのイラストには違うところが3ヶ所あります。
さあ、どこでしょう?
応募方法 官製ハガキにクイズの答えと氏名、年齢、住所を書いて左記のあて先まで送って下さい。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。
あて先 〒150東京都渋谷区恵比寿南1-7-8-801 ㈱データム・ポリスター「カコマナイト」テレカ・プレゼントF通係
締切 平成4年11月21日(土)当日消印有効
オリジナル・テレカ大プレゼント!!
クイズに答えてテレカをもらおう!!
クイズの正解者の中から抽選で○○名の方に「カコマナイト」オリジナル・テレホンカードをプレゼントします。
イラスト A
イラスト B
CACOMA KNIGHT
カコマ☆ナイト
魔法のチョークは不思議な力。
奪われた国を取り戻し、お姫様を助け出せ!!
フィールドランドがハタラカンの女王ワガママーの魔法で荒らされ、お姫様も連れさられてしまった! 魔法のチョークで土地を囲み、呪いを解いて平和を取り戻すんだ!!
●2P対戦、協力モード付き●変化に富んだフィールド
●個性の違う3種類のマイキャラ●難易度は3段階から選択
●コンティニュー機能付き。
11月21日発売
定価¥7,800(税込)
DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-7-8-801
TEL.03-5721-3233
スーパーファミコン
アクション・ゲーム
負けるな! 魔剣道
デザイン ANO SHIMIZU
'93年1月発売予定
スーパーファミコン は任天堂の商標です。

発売までまてない
待望の新作

緊急速報



スーパーファミコン用ソフト
'93年1月発売予定　予価9,700円（税別）

12メガ バッテリーバックアップ付

これが デュアルオーブ ~聖霊珠伝説~ だ!!

■壮大な世界観

PRGは物語にあり。ドラマティックな展開は感動に満ち、意外な結末はあなたの身を震わせずにはおかない。

「デュアルオーブ」は愛と勇気と冒険いっぱいの、壮大なドリームストーリー。ひとつひとつのエピソードのすべてが名場面、名セリフの宝庫。

壮麗なグラフィックは、迫力のサウンドともにスーパーファミコンならではの、すばらしい出来上がりになりました。

ストーリーの序盤はおなじみの中世世界。剣と魔法の支配するファンタジックゾーン。本編では、さらにいままでのRPGとは一線を画する、近代産業革命的舞台が待ち受けています。そこには、まったく異質のモンスターや武器、さまざまな機械が存在し、プレイヤーを異世界「デュアルオーブワールド」での新たな冒険へといざなうのです。

●進化したロールプレイングゲーム、それが「デュアルオーブ」

■超親切機能満載

●複雑な操作を除去し、RPGが初めての人でも簡単操作で、デュアルオーブの壮大な世界を体験できます。

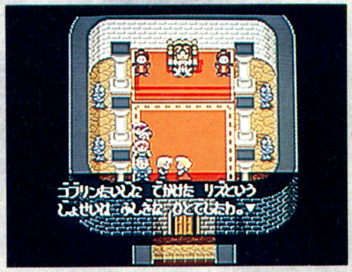
◎一目で解る「アイコン」によるコマンド表示。
◎片手で操作可能な、イージーコントロールシステム搭載。
◎魔法、武器、道具など、名前、効果を表示。説明書いらず！
◎移動が簡単な、オート移動システム搭載。
◎戦闘画面では、オートバトル機能も使えます。
◎ゲームの進行が解りやすい、「あらすじシステム」機能。

■大迫力、臨場感満点のアニメーション

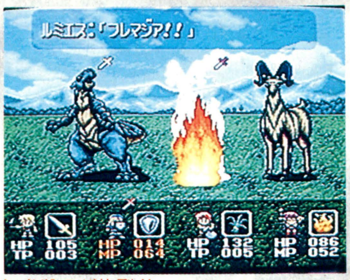
◎武器、魔法ごとの、大迫力のアニメ処理。
◎自分のキャラの状況も一目で解る、アニメ処理。
◎使う武器ごとに変わる、自分のキャラのアニメーション。
◎アニメ、キャラクターは、めちゃ！カワイイ〜明るい雰囲気。

■一撃必殺のアタック!!

◎レベルで、覚える必殺ワザではなく、イベントによって強力な必殺ワザを使えるようになります。



▶ゴブリン退治に出発



▶必殺ワザ炸裂!!



▶お店で冒険の準備OK！
さぁ〜出発だ!!

スクープ

壮大な超大作冒険物語

皇龍ディグバディノンは、機械文明を急速に発展させ、自然を破壊しはじめた人間の傲慢な振舞いに激怒し、5つのパンジェの封印を解いた。

パンジェは不死鳥に姿を変え、封じられていた「憎悪」「虚偽」「嫉妬」「裏切り」「欲望」の5つの邪悪な感情が、再び世界に満ちあふれた。

恐怖と混乱の時代が幕を開けた。

皇龍ラーゼスは、この5つのパンジェを封印し、世に再び光を取り戻すため、4人の少年少女に自らの力の輝き「オーブ(聖霊珠)」を授け、人類救済の途につかせた。

今、人類の存亡を賭けて、勇気ある少年少女たちの旅が始まる…。



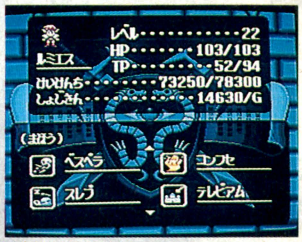
▶戦士ラルフ



▶女戦士リズ

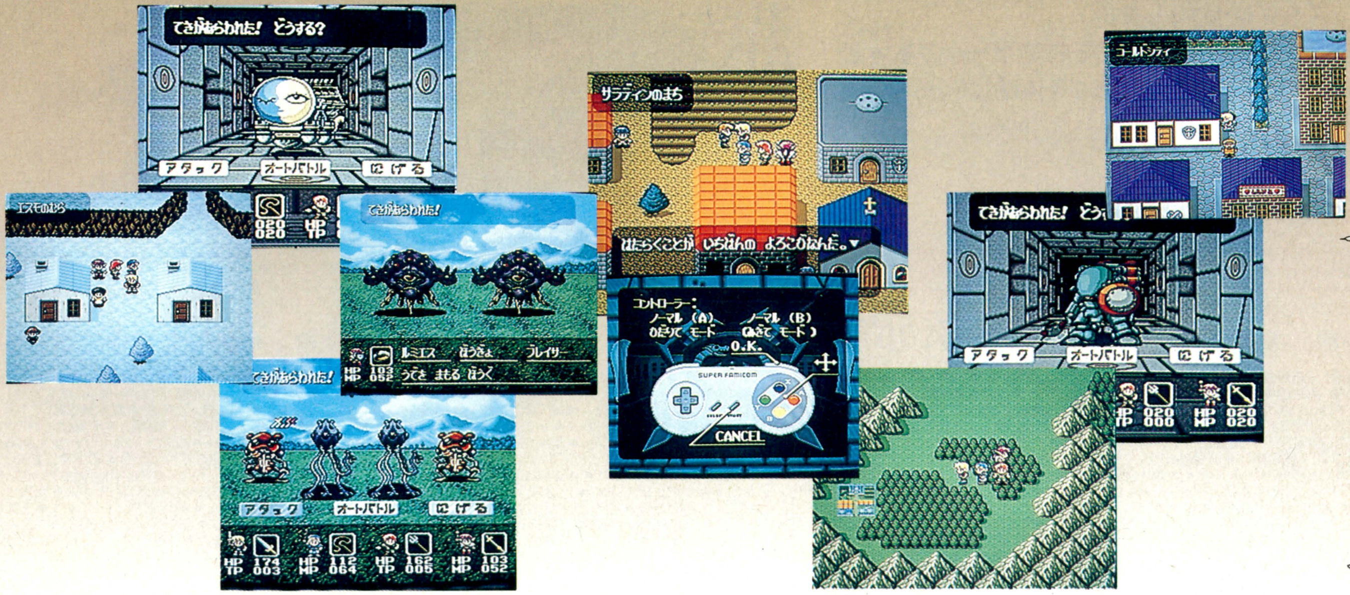


▶僧侶テオ



▶妖精ルミエス

DUALORB WORLD



株式会社アイマックス 〒144 東京都大田区西蒲田7-8-9サンクィーンビル5F TEL.03(3737)2221㈹



SPOT™ TM AND © 1990 THE SEVEN-UP COMPANY, ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE INC. BY ARCADIA SYSTEMS, INC.

ビーピーエスが全国のおもちゃ屋さんで、スポット発売キャンペーンを実施します。キャンペーン期間中、下記の店頭でSPOTカルトクイズ応募券の付いた小冊子をプレゼント! 答えを書いてBPSに送ってネ。
正解者の中から抽選で200名様にスポットキャラクターグッズをプレゼントします。
さあ、お近くのキャンペーン実施店でゲームの基本ともいえるバンゲームのおもしろさを体感してください。
＜当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。＞

カルトクイズに答えて
全国で200名様に!
スポットオリジナルグッズプレゼント

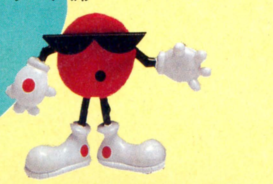
オリジナルTシャツ
50名様



オリジナルテレカ
50名様



スポットキャラクター人形
100名様



ファミリーコンピュータ・ゲームボーイは任天堂の商標です。

FAMICOM版5,500円(税別)/GAMEBOY版3,500円(税込)

ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX 4F
TEL.045(472)5815 FAX.045(472)7763

スポットキャンペーン実施店

【北海道地区】〈北海道〉●旭川市/コープあさひかわ Shena●札幌市厚別区/トイスター サンピアザ店●旭川市/ヨシダ●網走市/トイスター ぐんじ●帯広市/長崎屋 帯広店●北見市/きたみ東急百貨店●釧路市/長崎屋 釧路店●士別市/おもちゃ ふぁんしい たからや●滝川市/藤丸●名寄市/西條百貨店 名寄店●室蘭市/富士屋模型 グリン店●稚内市/西條百貨店 稚内店●沙流郡/つがわ商店【東北地区】〈青森県〉●八戸市/おもちゃの タンタン〈岩手県〉●盛岡市/おもちゃの にしな●花巻市/マルカン百貨店〈宮城県〉●仙台市/藤崎〈秋田県〉●秋田市/本金西武〈山形県〉●山形市/山形松阪屋●鶴岡市/プラセン〈福島県〉●二本松市/ほていや●石川郡/坂本屋商店【関東地区】〈茨城県〉●下館市/あらい本店●下妻市/市村ベビーカー●日立市/おもちゃ天国 かざみ玩具●古河市/ヤマダヤ 古河店●那珂郡/おもちゃ おかざき●真壁郡/ヤマダヤ 真壁店〈栃木県〉●宇都宮市/あおやぎ●宇都宮市/BAN BAN 戸祭店●宇都宮市/モモタロ●足利市/きんこん館●黒磯市/おもちゃの サカモト●真岡市/ゆうせん堂●那須郡/西那須野マンネンヤ〈群馬県〉●伊勢崎市/トンボヤ●桐生市/よいこの店 よしのぶ●渋川市/ポニー●富岡市/FANCY＆TOY わかみや●沼田市/アイス♥スクエア●沼田市/片山商店●沼田市/おもちゃの キジマ〈埼玉県〉●岩槻市/スズキ●大宮市/ふしちゃん●川口市/アンドウトーイ●川越市/おびつ商店●熊谷市/たかぎ●鴻巣市/おもちゃの 天心堂●越谷市/おもちゃの イマイ●越谷市/おもちゃの もっくん●幸手市/アサヒヤ●志木市/ホビーショップ キック●深谷市/ロボット 深谷店●八潮市/アポロ●与野市/ほていや●比企郡/はとぽっぽ 小川店〈千葉県〉●我孫子市/おもちゃの トオヤマ●我孫子市/おもちゃの 成島●市川市/ひばり模型●柏市/マルマン●鴨川市/あつまやII●木更津市/扇屋ジャスコ 木更津店●木更津市/ダイエー 木更津店●佐倉市/ユーカリが丘 サティ●袖ケ浦市/ピノキオ●千葉市/トイ&ファンシーコーナー●銚子市/ミソラ電気●模型店●八千代市/ペリカン 八千代店●印旛郡/ダイエー 成田店●香取郡/関玩具店〈東京都〉●葛飾区/おもちゃの ダイマル●品川区/Do-Be SASAYA●新宿区/京王百貨店 新宿店●台東区/ヤマシロヤ●中央区/銀座キンタロウ本店●中央区/東急百貨店 日本橋店●中央区/博品館TOYPARK●千代田区/ヤマギワ 東京本店●昭島市/ベルハウス 昭島店●立川市/高島屋 立川店〈神奈川県〉●横浜市西区/ひろしや シァル店●横浜市金沢区/おもちゃの ビアこばやし バザアル金沢文庫店●横浜市戸塚区/ひろしや 戸塚店●横浜市中区/本牧サティ(マイカル本牧)●横浜市西区/横浜そごう●川崎市中原区/トイショップ カメヤ●厚木市/高原屋商店●海老名市/ニチイ 海老名店●平塚市/長崎屋 平塚店 おもちゃ館●三浦市/おもちゃの チェリー〈山梨県〉●甲府市/クリちゃん●大月市/オモチャの さいとう●中巨摩郡/山梨BANBAN 昭和店●中巨摩郡/おもちゃの イチノセ●南都留郡/キューピット【信越地区】〈長野県〉●小諸市/長野BANBAN 小諸店●更級郡/トイハウス 郵閑タース〈新潟県〉●新井市/玉屋●糸魚川市/おもちゃの カミヤ●燕市/赤ちゃん堂●北魚沼郡/まつばら玩具店【北陸地区】〈富山県〉●黒部市/おもちゃ＆ファンシー ドナルド●富山市/なかむらんど●氷見市/ジャンボ モリタ〈石川県〉●金沢市/キノミ 西金沢店●金沢市/石川BANBAN 金沢元町店●七尾市/オモチャの とらや●石川郡/北陸ジャスコ 野々市店●河北群/Kid's World〈福井県〉●敦賀市/西岡由商会【東海地区】〈岐阜県〉●岐阜市/キッズクラブチャオ 領下店●岐阜市/おもちゃはうす ちびっこ●岐阜市/おもちゃの マーチ●大垣市/岐阜BANBAN 大垣店●各務原市/アンデルセン●高山市/おもちゃの エリザ●高山市/ジャンプ 高山店●土岐市/岐阜BANBAN 土岐店●瑞浪市/ひだや●養老郡/キッズクラブチャオ 養老店〈静岡県〉●静岡市/ベビーランド ナカノ●磐田市/おわりや●島田市/ピノキオ●浜北市/おもちゃの スズモト●浜松市/クリエイト21●浜松市/松菱●藤枝市/ハンプティ●磐田郡/ハヤカワ●小笠郡/だるまや●引佐郡/ユーベル〈愛知県〉●名古屋市中区/ウォッチマン 本店●名古屋市中区/ドルフィン山本●名古屋市中村区/トイショップ 一休さん●名古屋市中村区/名鉄百貨店●名古屋市緑区/もくば●名古屋市南区/おもちゃの パピー●稲沢市/くるみや 稲沢店●岡崎店/東電社 岡崎店●岡崎店/遊●MORE●尾張旭市/おもちゃの フジタ●刈谷市/おとわや かりがね店●刈谷市/YONEYA 井ケ谷店●江南市/デンマーク 江南店●瀬戸市/エンゼル●瀬戸市/夢遊(ユーユー)●東海市/ポピーショップ 公園前●豊明市/ドリームランド 豊明市●豊川市/キングダム●豊川市/サニーランド●豊橋市/西武百貨店 豊橋店●豊橋市/ハッピーストーク 豊橋店●豊橋市/愛知BANBAN 豊橋南店●西尾市/なかがわ ミカ店〈三重県〉●桑名市/ドリーム●鈴鹿市/おもちゃ流通センター 鈴鹿店【近畿地区】〈滋賀県〉●大津市/平和堂 堅田店●彦根市/ビッグバン文教●守山市/BANBAN 守山店〈京都府〉●京都市北区/ミッキー玩具百貨●京都市下京区/上新電機 J&P 京都寺町店●京都市下京区/谷山無線電機 本店●京都市中京区/わんわん堂玩具店●八幡市/ランナー〈大阪府〉●大阪市/はるこま玩具●大阪市中央区/大丸 心斎橋店●大阪南浪速市/上新電機 J&P メディアランド●大阪市平野区/ピノキオ●大阪市都島区/ニシダヤ 京橋店●門真市/ニシダヤ ダイエー古川橋駅前店●門真市/ヤンマトーイ エル西三荘店●寝屋川市/おもちゃの店 ミナミ●枚方市/アポロ●守口市/ヤンマトーイ 本店●守口市/ヤンマトーイ エル守口店〈兵庫県〉●神戸市中央区/アップル 三宮店●神戸市中央区/夢ランド内田【中国地区】〈島根県〉●益田市/ペリカン 益田店〈岡山県〉●倉敷市/小田玩具店●高梁市/ぱいん ぼっくす●玉野市/おもちゃ☆おとぎの国〈広島県〉●竹原市/おもちゃの城 きり屋●福山市/ニチイ 福山ショッピングデパート●福山市/橋本玩具店●福山市/ペリカン 福山店●福山市/ポパイ玩具店〈山口県〉●岩国市/ニチイ 岩国店●防府市/山口BANBAN 防府店【四国地区】〈徳島県〉●徳島市/おもちゃの 桃屋〈香川県〉●高松市/アポロ 松島店●高松市/トイピア コトブキヤ●観音寺市/毛利商店●綾歌郡/ユイ 高松店〈愛媛県〉●松山市/カワモト 銀天街本店●松山市/ふぁんたじ屋●宇和島市/愛媛BANBAN 宇和島店【九州地区】〈福岡県〉●福岡市南区/ぴーこっく 井尻店●飯塚市/ジャスコ 飯塚店●久留米市/ぴーこっく 久留米本店〈佐賀県〉●唐津市/桃太郎 唐津店●武雄市/ウエダ玩具店〈長崎県〉●北松浦郡/ぴのきお〈鹿児島県〉●鹿屋市/松元玩具店●川内市/がらっぱ堂



スクウェアの2大人気ゲーム特集第2弾！　未発表の人物やモンスターなど、今週も最新情報が満載だっ！



FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

先週までの情報で、ジョブチェンジシステムについてはばっちし理解した？ 今週はそれ以外の新情報をたっぷりお届けするぞ。気になるNPC(ノンプレーヤーキャラクター)に乗り物、そして制作者による対談も収録だ！ 見逃すなかれ！

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	スクウェア 12月6日発売 9800円	16メガ

ストーリーの重要な鍵を握る人物を大紹介!!

とうとう発売まで2ヵ月をきった『FFV』。今週は、いよいよストーリーの核心に触れる、4人のNPCを紹介するぞ。彼らは物語の序盤で、あるいは中盤で登場し、バッツやレナたちとともに物語を盛り上げてくれるのだ。

前号まででお伝えしたとおり、今回のパーティーはバッツ、レナ、ガラフ、ファリスの4人のみで構成される。『Ⅲ』のデッシュやエリアのように、NPCがパーティーと行動をともにすることはない。けれども、物語の進行上大きな役割を担っているという点では『Ⅲ』に通じるものがある、といえるだろう。彼らの存在なくしては、バッツたちの冒険も始まらないのだ。



⬆『V』を盛り上げる、数々の劇的なイベント。NPCはそれにどう関わってくる？

⬇フキダシを用いて感情を表現させたことで、より感情移入がしやすくなった。



ドルガン Dorgann Klauser
バッツの父、誇り高き戦士

その生涯が謎に包まれた 無口で冷静な孤高の戦士



すべての魔術を究め、そして剣術にも長けた戦士。彼こそがバッツの父、ドルガンである。妻のステラと息子のバッツをこよなく愛しながらも、ときおりふらりと旅に出る。旅の目的は、ステラ以外誰も知らない。ステラを病で亡くして以来は、バッツとともに旅をしながら、持てる剣術のすべてを教えていた。そんな彼も病に倒れ、その生涯を終えた。息子バッツに、ひとつの使命を託して……。



⬅とある目的のために、妻と息子を残してひとり旅を繰り返すドルガン。けれどステラが病で死んだとき、彼は心の底から、最期を看取ってやれなかったことを悔やむ……。

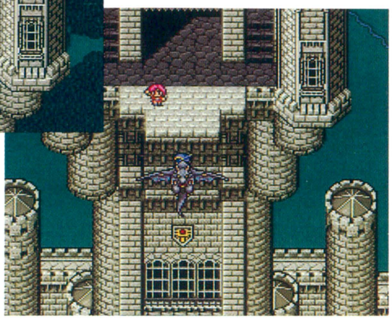
タイクーン王 Alexander Highwind Tycoon

消息不明のレナの父

平和をこよなく愛し、国民に慕われる王であった。ところがある日突然、飛竜に乗っていずこかへと旅立ってしまう。王の娘であり、タイクーン国の王女であるレナは、父の身を案じ、その後を追って旅に出るのだった。

消極的な性格で、国政もやや保守的。しかし真の姿は、世界の危機に際して身を呈する勇敢な国王。剣を抜かせたら、右に出る者はいないと言われる名剣士でもある。





⬆レナを城に残し、ひとり危機に立ち向かう王。彼の失踪から、この物語はスタートするのだ。

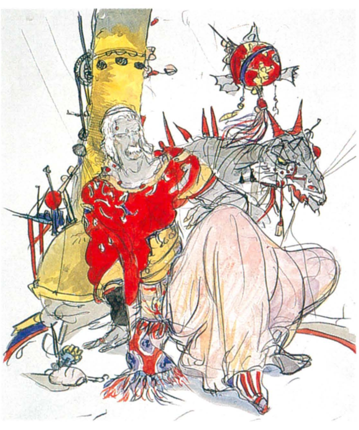
➡飛竜の背中に乗り、城を去ってゆく。レナが駆け寄り、手を振って見送る。このあたりの演出に、ぐいぐい引き込まれてしまうのだ。



剣に秀でた心優しき王
突然の消息不明の陰に
ひそむ謎とは何なのか

シド Cid Previa

探求心に燃える年老いた発明家



もはや『FF』シリーズに欠かせないキャラとなったシド。『V』でも出るのかな、って思ってたでしょ？　見事に期待に応えてくれましたぜ。

もちろん、『Ⅲ』や『Ⅳ』のシドとは同名の別人だけど、技術に長けていて、飛空艇などの発明や修理を請け負うことになる、という基本的な部分は変わらないようだ。力強いアドバイザーとなりそう。

⬇学者然とした姿のシド。『Ⅳ』の愉快なオヤジっていう感じのシドとは別人だ。



⬆彼の発明により、物語の展開が大きく変わる。核心をなす人物と言ってもいい。



ミド Myd Previa

シドの血を色濃くひいた孫

今回初めて登場する、シドの孫。それがミドだ。ぶ厚い眼鏡をかけていて、いっつも本を読んでいる。体はちょっとひ弱そうだけれど、おじいちゃんの血を受け継ぎ、幼いながらも学者としての才能をめきめきと現わすのだ。

ミドの父親、つまりシドの息子も大の発明好き。いつも研究室にこもっていた父に愛想を尽かして、ミドの母は家を出ていってしまった。そして父は事故で亡くなり、残されたミドはシドとふたりで暮らすようになった。シドを心から尊敬していて、けっして彼のそばを離れない。やがては彼を越える偉大な存在になりたい、とひそかに思っている、かわいいヤツ。念のために言っておくけど、男の子だからね、一応。





⬆頭がいいっていうから、ヒネたイヤなガキかと思ったら、かわいいヤツじゃん。

発明に才たけた彼らもまた、クリスタルに導かれる運命に……

便利な乗り物5種類を、一挙に大公開!



飛空艇

『Ⅲ』で登場した飛空艇を覚えてるかな？　水面に着水するとじわじわと形を変え、潜水艦になったよね。『Ⅴ』の飛空艇も、変形して海を渡るようになるのだっ！　と　はいっても、今回は水中へ潜る潜水艦ではなく、通常の船に早変わりし、水面を航行できるようになるのだ。ただし船で移動する際は、敵が出現することをお忘れなく。



➡奥行きをより追求した飛行画面。水平線を描き、遠近感を取り入れたことで、ただ平面なマップの上を飛んでいるのではなく、広い世界を旅しているのだ、という気分にさせてくれる。

これが飛空艇の着水シーンだ!

空を飛んでいた飛空艇が、海に着水する瞬間をお目にかけよう。飛空艇とその影との位置関係から、少しずつ高度を落としているのがわかる。そして着水と同時に変形。いったいどういう仕組みなのか？

これぞひとりふた役









広い海もすーいすい



チョコボ(黄色)

今回はチョコボの森は存在しない。そのかわり、物語の冒頭からチョコボに乗ることができるのだ。このチョコボには、ボコというれっきとした名前がある。バッツが父の命を受けて旅立ったときから、冒険をともにしている大切な仲間。バッツを励ましたり、いさめたりしてくれる頼もしいヤツだ。

役割はこれまでと同じ。フィールド上をす速く移動することができる。敵にも遭遇しないぞ。



⬅人助けのために、洞窟へ向かうバッツ。ボコに乗って進んだほうが安全なのにこのセリフ。泣かせるねえ。

固い絆を結ぶバッツとボコ



陸上と川ならボコにおまかせ

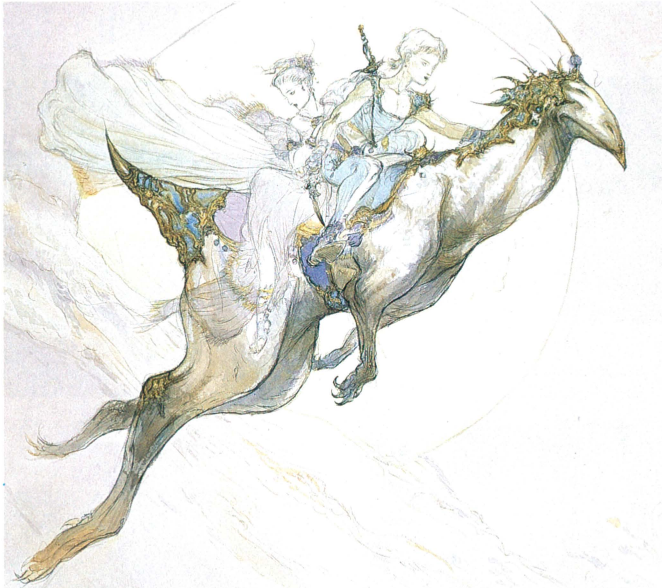
➡陸上だけでなく、川のなかも走ることができる。『Ⅳ』のときと同じじゃね。速いし敵は出ないし、便利便利。



⬆イラストで見ると、けっこう体格がいいボコ。ラクダのように背中が丸くなっているけど、果たして乗り心地はいいんだろうか？　振り落とされたりしないのかな？

仲間を背中に乗せて東奔西走

チョコボ(黒)



黒チョコボは、どこかの森に行けば会うことができる。つかまえると、バッツたちを背中に乗せて、空を飛んでくれるぞ。ただし、そうかんたんにはつかまえられない点は従来どおりのようだ。

『Ⅳ』の黒チョコボは低空飛行しかできなかったけど、今回は低い山なら飛び越えることができるようになったのだ。もちろん、森を飛び立ってダンジョンや神殿などに向かうと、近くの森でちゃんと待っていてくれる。森にしか着陸できないのが難点といえば難点だけど、平地にしか着陸できない飛空艇と併せて利用すれば、行動範囲がぐんと広がるのだ。

黒チョコボに乗ったときの音楽も楽しいぞ。『Ⅳ』ではサンバ調の音楽だったけど、今回はなんとマンボ調にアレンジしてある。つい踊りたくなっちゃうかもね。



⬆木もれ日の射す森のなか、黒チョコボを発見！　でもつかまえられるのかな？

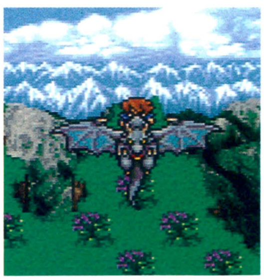
⬇見て見て。こーんな険しい山もひとっ飛びさ。こりゃ大助かりってもんだね。



飛竜

『Ⅱ』から登場しているのに、いまひとつ活躍の場に恵まれなかった飛竜。今回は物語と深く関連しているだけでなく、実際に背中に人を乗せて運ぶ画面も見られるぞ。

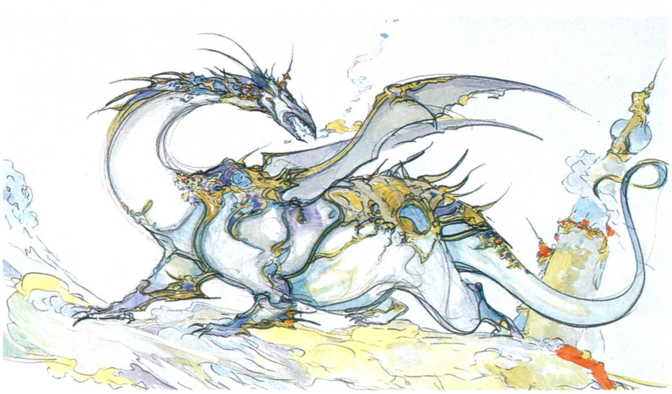
昔はたくさんの飛竜が飼われていたが、いまではタイクーンにただ１匹生存するのみとなっている。オープニングで、タイクーン王が飛竜の背中に乗り、どこかへ去っていく場面が見られるが、その際にあげる鳴き声がすごい。スタッフが試行錯誤を繰り返しただけあって、感動モノのできばえなのだ。



⬅飛竜の背中に乗るバッツ。すーんごく気持ちよさそう。いいなあ。



➡っていうことは、絶滅を待つしかない、ってこと⁉そんなのあんまりだあー。



火力船

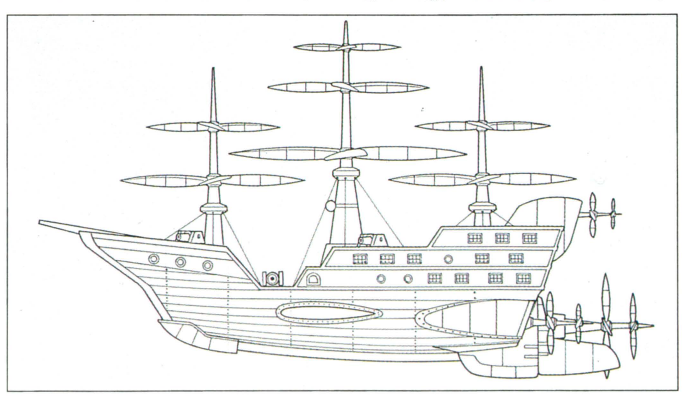
火力エンジンを積んでいるので、風がなくても航行が可能な船が、この火力船だ。物語の中盤以降に登場し、あるイベントを通じて手に入れることができるのだ。どんなイベントなのかはまだ秘密ね。

もしやこの火力船で、海に出没するモンスターを倒すことができるのではっ⁉　なーんて思った人、残念でした。『Ⅲ』のインビンシブルのように、戦闘を援護してくれるような乗り物は、今回はいっさい登場しないのだ。機械の力をあてにしないで自分で戦いなさい、ってことですな。

移動のスピードは、飛空艇が変形した船とさほど変わらないぞ。

⬇ポンポンと煙を吐きながら走る火力船。写真で見るとなんだかのどかな感じだね。どうやって手に入れるのかな？





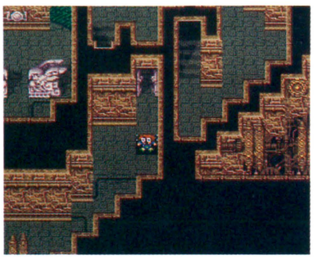
主人公のゆく手を阻むのはモンスターだけじゃない

つぎからつぎへ主人公たちのゆく手を阻むように出てくるモンスターたち。それと同じように右へいけ、左はダメよと、複雑な構造で、またまた主人公たちを悩ますダンジョン……。『ファイナルファンタジーV』でもそんなダンジョンをちゃんとご用意してあります。

でも、写真を見る限り『Ⅳ』とあまり変わらないじゃないかって？ そりゃ甘いぜベイビー!! 『Ｖ』のダンジョンには、細かい仕掛けがたくさん隠されているのだよ。

たとえばスイッチを押すことによって通路が現われるダンジョン。ドクロマークのスイッチを押すと、ドドッドって道が開けるのだ。また、スイッチもナニもない難破船のダンジョンなんていうのも登場。うまく水面に点在する石を使って渡ることになるぞ!!

『Ｖ』のダンジョンにはまだまだ多くの仕掛けが隠されている。侮ると、あとで大怪我するぜ。



⬆目玉が飛び出るほどビックリしている主人公たち。なにが起こったのか!?



⬆あの花を取りに行きたいのに……。世のなかって、辛いことばかりだなぁ!!

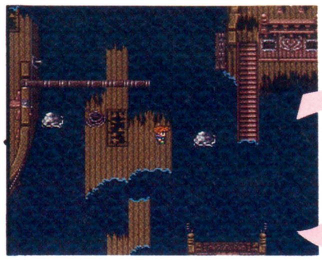
ダンジョンはナゾだらけなんだぜ!!



⬆ダンジョンの奥深くの行き止まり。いったいどうしようと見回すと、壁にドクロがかかっていた。さわってみよう。

⬇激しい地響きとともに、隠されていた入り口が現われた。この奥に何が待ちかまえているのだろう。ドキドキするぜ。





⬆せっかくここまでたどり着いたのに、向こうに行くすべがない。そんな彼は、水面に飛び出た石を発見した……。

⬇清水の舞台から飛び降りる気分で石に飛び移った。このあとの彼の運命は誰も知らない……。どうなったんだろう!?



ダンジョンはイヤなところ!? そんなことありません!!

ダンジョンなんてイヤなところだなぁ。許すことなら入って行きたくないよ……。そんなダンジョン嫌いなあなた!! ダンジョンはイヤなことばかりじゃありませんぜ。一歩ダンジョンのなかに踏み出せば、点在しているお宝の山に目がくらむし、モンスターが入ってこれない結界だって、『Ⅳ』に引き続きちゃんと登場するのだ。モンスターの激しい攻撃に遭おうとも、お宝があるんだったら……。そんな気になっちゃうよね。

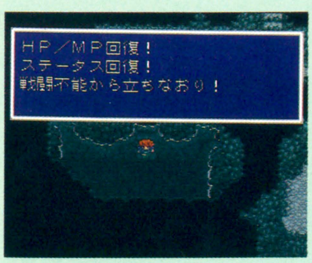
ジョブ特性で"かくしつうろ"というアビリティを持っているシーフにジョブチェンジすることで、隠し通路の奥に隠された、すっごいお宝を見つけることも……。また、『Ⅳ』でダンジョンの奥深くにあったスクウェアの開発室のように、ストーリーに関係のない、隠れたイベント用の部屋があるかもしれない!?

こうやって考えるとダンジョンってあながちイヤなことばかりじゃないよね。『Ｖ』ではグラフィックも緻密になったし、景色を眺めながら、隠されたお宝を捜すなんていう、緊迫したストーリーとはまったくべつの時間を過ごすっていうのもイイね。

やっぱりあったのか!! ありがたやありがたや



⬅聖なる力で守られている結界は、ダンジョンのなかだけでなく、寺院や城にもあるのだ。ここでは、テントなどを使って休んだり、セーブをしたりできる。結界を出ると、その先は、けっこう厳しい場所が多いので、こまめにセーブしておきたいよね。

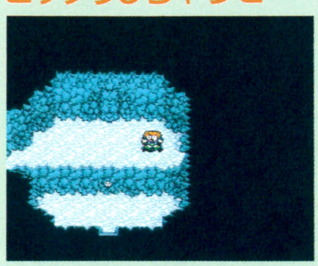


⬆テントを使って休んだら、すべてが回復した。ムクムク力も湧いてくるぜ!!



⬆宝箱があるのに行けないなぁ。きっとすごいモノが隠されているんだぜ。

ビックリしちゃうぜ



⬆あ!! と思った瞬間に、ダンジョンの奥深くに落ちていくのであった……。

冒険、冒険、また冒険



⬆濃い霧が立ちこめるダンジョンには、きっとすごいお宝があるはずだ!!

戦闘シーンは臨場感があふれんばかりだ

変化に富んだダンジョンが主人公たちを待ちかまえているけど、それにあわせて、戦闘シーンの背景もグレードアップしている。

たとえば右の写真の機械に支配されている!? ダンジョン。主人公たちが戦闘している背景の柱が、クルクルと回っているのだ。さすがは『V』というべきか、細かいところにも工夫してあるね。

また、砂漠の戦闘シーンでは、いかにも灼熱の大地って感じで、背景がユラユラとゆらめいているのだ。ゲームを楽しみながらいっしょに灼熱の砂漠気分が味わえるなんて、リアリティーたっぷりで、気分はすっかりバーチャルだね!?

戦闘シーンでグレードアップしているのは背景だけじゃない。海で"うずまき"を起こす風水師や、森で"つたじごく"が使えるようになる狩人など、背景によって戦闘方法が変わるジョブがあるということも、戦闘シーンでは見逃せないポイントなのだ。

いままで以上にジョブや戦闘する場所が、戦闘に影響を及ぼすようになるので、ダンジョンによって、ジョブやアビリティを使い分けることが重要になってくるぞ。





➡ユラユラしている背景に目がいっちゃうけど、敵はサンドポリキペスなんだよ。そこんとこ確認してくれなくっちゃ、困っちゃうなぁ……。

深〜い深〜いダンジョンにこんなところがありました

敵が待ちかまえているここはいったいどこだ!?

⬅こんなモンスターなんか、いまのオレたちにとっては、ただのザコキャラ。じゃまだからどいとくれよって感じで、いっきょに撃破しちゃおう!!



戦闘にはこんな秘密が隠されていた

まだまだ謎につつまれた『V』の戦闘。その謎のひとつがまた明らかになった!!

右の写真を見てほしい。バッツが盾で、敵からの攻撃をよけてるじゃありませんか!?

そう『V』では、敵からの攻撃に対して、持っている防具や武器で、ちゃんとよけているんだぞ!!っていうふうにアニメーションするのだ。『IV』では、避けているんだか、いないんだか、よくわからなかったよね。それだけに、『V』の戦闘シーンのちょっとした変化でも、感動を覚えてしまうぞ!?

さすが『FF』、細かいところまできちんと楽しませてくれるね。



⬅盾のほかに、槍などでもバシッと防御するぞ。

上下するエレベーターやチョコボが住む深い森など、たくさんありますぜ!!

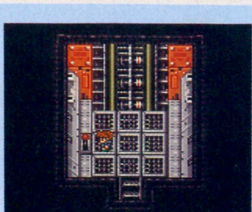
ダンジョンで見逃せないポイントはまだまだたくさんあるぞ。そのひとつが、上下に行ったりきたりするエレベーターだ。このエレベーターはスイッチをONにすることによって、ツツツゥーと動いていくのだ。

また、あちこちに巧妙に仕掛けられた、ダメージを受ける床や、ストーンと下に落ちてしまう落とし穴など、ワナがたくさんあるってことも覚えておいてくださいね。

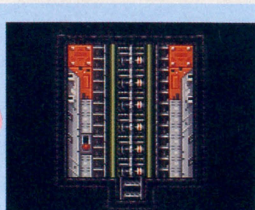
このほかにも、ダンジョンにはさまざまな形態のものがあるのだ。たとえば、街の人に話を聞いて、黒チョコボを捜しに森へ入る。そこには入り組んだ森のダンジョンがあったりするのだ。チョコボはすばしっこいので、入り組んだ森に手を焼いちゃうかもね!?

世界の各地に点在する城も、ダンジョンなみに入り組んでいて、位置関係をよく理解しておかないと、城から出られない状態に陥ってしまうかもしれない。

ダンジョンにはもうひとつ、ストーリーに関わる、イベント専用のダンジョンというのも存在するらしい。このイベント専用のダンジョンは、イベントをクリアーしてしまうと消滅してしまうらしい。謎に包まれたイベント専用ダンジョンって、いったいどんなものなんだろう!?



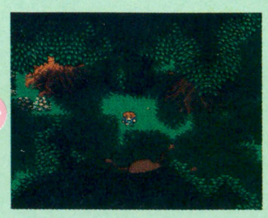
⬅このスイッチを下に入れると、ガガガガ……。



⬅エレベーターが動くんですねぇ。こりゃビックリ!!



⬅ふむふむ。黒チョコボが森にいるんですね。



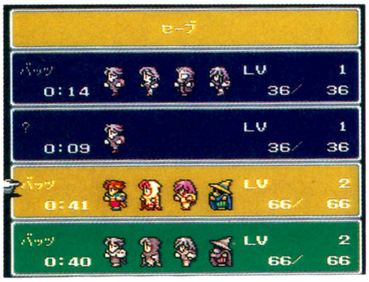
⬅森って言ったって、とてつもなく広いんだなぁ!!

コンフィグモードでセッティングしよう

♪咲いた咲いたチューリップの花が……。『Ｖ』のウインドーを見ていると、そう歌いたくなっちゃうよね。そう、『Ⅳ』でも好評だったウインドーカラーの調整が、『Ｖ』にも引き継がれたのだ。今回もＲ＝赤、Ｇ＝緑、Ｂ＝青の３つの色の組み合わせでウインドーの色を決めるのだ。緑が強いとなんだかホッとしたり、赤が強いと好戦的な気分になって、バシバシと戦闘したくなったりする!?

　また、ウインドーの色の組み合わせでゲームの雰囲気がガラッと変わってしまうので、ときにはべつのゲーム風の色にして楽しむのもいいかもね!?

　このウインドーカラーで自分だけの配色を決めて、『Ｖ』の世界にドップリと浸ってしまおう。そうすりゃ、この世はパラダイス!!



⬅ウインドカラーをいろいろいじると、こんなにカラフルな画面だ!!



画面の色を変えるなんて簡単だぜ!!

　ウインドーのカラー調整のやりかたを、もう一度復習してみましょう。ここで誌上体験しておけば、ゲームを始めるときスンナリとカラー調整ができちゃうぞ!?
①まず最初にコンフィグのところにカーソルをもっていき、ウインドーを開く。
②ウインドーカラーという項目のR、G、Bそれぞれのゲージにカーソルを持っていて、✚ボタンを左右に動かせば……。
③みるみるうちに、ウインドーの色が変わっていくのであった。フフンと鼻歌混じりにできちゃうほど、やりかたは簡単なんだなぁコレが!!



目に優しい緑はGを強調

⬅緑色を強くしていくとこんな色にウインドーが染まっていく。しかし、緑色がいくら目に優しい色でも、これぐらい濃いと、けっこう気になるもんだなぁ……。ということで、原色のみを使ったウインドーは、みなさまにあまりおすすめできません。

デーハーな赤はRで決定

➡そう言ってるのに、今度は赤ですか……。赤ってなんとなく情熱の色。戦闘を好む色って感じがするよね。『Ｖ』の発売の頃は木枯しピューピューだし、温かい感じがしていいかもしれない。でも、目が充血しているように感じるのはナゼだろう？





○○○○風のウインドー

⬅思い切ってなにも色を付けずに、黒ってことにしてみたら、某有名RPGのウインドーに似てしまいました。『ＦＦ』をやりながら、違うゲームの雰囲気が味わえるなんて、なんだか得した気分になっちゃうなぁ。さて、次はどうしようかな!!

マルチとカスタムどっちがお好き!?

　前回の『Ⅳ』で好評だったマルチ（4人のキャラクターをコントローラー1とコントローラー2に任意に振り分ける）と、カスタム（ボタンの配置を自分好みの配置に変える）というふたつの機能が、しっかり『Ｖ』にも受け継がれている。
　いっしょにゲームを楽しむ人の性格を考えて、キャラクターを各コントローラーに振り分けることや、自分に合ったコントローラーのボタン設定は、ゲームの進行に影響を及ぼす。だからボタンの設定は慎重に選ぼう。あとは戦闘シーンに合わせてマルチかカスタムを選んでいこう!!

ボタンの配置はどうする？



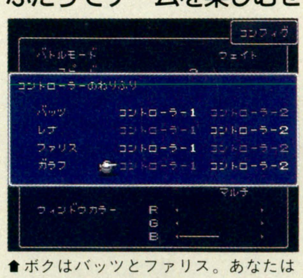
⬆コンフィグモードには、いろいろなコマンドが並んでいるぞ。

コントローラーはいくつ？



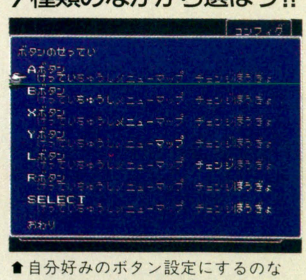
⬆ふたりでプレーするので、コントローラーはマルチってことにしましょう。

ふたりでゲームを楽しむぜ



⬆ボクはバッツとファリス。あなたはレナとガラフを担当してね。

7種類のなかから選ぼう!!



⬆自分好みのボタン設定にするのなんて朝飯前なのさ!!

装備を最強にしたり外したり……イヤン

前回の『V』の特集で、装備をいま持っている最強の装備に替えられる〝さいきょう〟というコマンドを紹介したよね。コレとアレと……ひとつひとつ選んでいた武器や防具を、一瞬で装備できる画期的!?なコマンドなんだけど、外すのはいったいどうすればいいの？　そんな素朴な疑問が浮かんでくると思う。でも答えはきわめて明瞭。〝すべてはずす〟というコマンドを使えばいいのだ。ひとつずつ武器や防具を外すのは、本当に時間の無駄だものね。

このふたつのコマンドを駆使すれば、ジョブチェンジのときの装備の着脱がすごく楽になる。また、宝箱の中身がたくさん集まったら、一度に装備を替えるなんていう荒技もできる。こういったゲームの進化って歓迎すべきことだね。

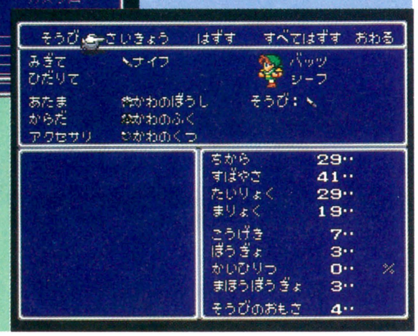


⬅あなたを装備着脱の世界に誘う画面だ。お好みの装備で楽しもうぜ!!



コンフィグモードで装備をいじりたい!!

⬅最強の装備はコマンドひとつで簡単にできるんです。その名も〝さいきょう〟。これを使えばいままで悩んでいた装備のことは忘れて、戦闘だけに集中できるぜ。ゴールデンラッキー!!



装備交換をしたい!! そのときが変えどき

➡いままでなにも装備していなかったバッツ。それが〝さいきょう〟のコマンドでこのとおり。ジョブチェンジをしたあとに、すぐ装備していうときに、このコマンドが効くんだなぁ……。

短縮モードについて詳しくお話したいと思っていたんですよ、じつは

コマンドの進化といえば、この短縮コマンドがいちばんに挙げられる。このコマンドについては、前回の『V』の特集でも少し触れたけど、今回はより詳しい情報と写真が入手できたので紹介するぞ。

設定のやりかたは簡単だ。コンフィグモードの〝たんしゅく〟のコマンドを選ぶだけ。画面が変わって、4人のキャラクターの現在のジョブと、短縮コマンドの設定状況が映し出される。

あとはカーソルで移動したいコマンドを動かすだけなのだ。これで戦闘がスムースに進むことになるだろう。

あと必要なのは、キミの冷静沈着な作戦指導の能力だけってことかな!?



⬅短縮モードを使わないと、こんな画面なんです。

それぞれ設定できるんです

➡短縮コマンドを振りわけているところ。どこになにを設定しようかなぁ!?　ここが考えどころなんです。





✚ボタンの上を設定したぞ

⬅✚ボタンの上を押すと〝たたかう〟のコマンドになる。短縮コマンドって本当に便利だなぁ。これ実感だよ。

ウエイトタイムゲージで戦闘が変わる

ウエイトタイムゲージが『V』から登場したのは周知のとおり。このゲージが満タンになると攻撃ができるようになるということで、視覚で攻撃のタイミングが確認できるようになった。

このゲージの登場で、攻撃方法にバリエーションが組めるようになった)たとえば、全員のゲージが満タンになるまで待って、いっきょに攻撃するなど)。また、緊張の糸が張りつめるような戦闘が味わいたいという人のために、HP表示にも切り替えられるぞ。



⬅バッツとガラフのゲージが満タンになったぜ。



⬅緊張感あふれるHP表示の戦闘シーン。

待ってちょうだい状態のときに便利

『V』の戦闘には『VI』に引き続き、アクティブとウエイトというふたつのコマンドが登場する。アクティブは戦闘中つねに時間が流れる。魔法を使っているときも、道具を選んでいるときも関係ないのだ。もうひとつのウエイトは、魔法や道具のコマンドが開いているときは、ずっと時間が止まっている。

このふたつをうまく駆使しないと、ゲームは前にも後ろにも進まなくなってしまうのだ。いろいろと試してみて、その場所にあった最善のコマンドを見つけ出そう!!



⬅ウエイトモードだから魔法選択のときは止まる。



⬅メッセージのスピードを変える図(臨場感なし)。

FFⅤについて聞いたよ



みんなも知ってる『ファイナルファンタジー』のふるさと、東京恵比寿の株式会社スクウェア。『FF』の魅力を探るには、作った本人たちから聞くのがいちばんだ。てなわけで、いま『FFⅤ』の開発を終えたばかりという『FF』開発チームに、秘密の『FFⅤ』開発秘話をアツく語ってもらった。

『FFⅤ』は究極の『FF』になるかも……!?

——『FFⅤ』は、いままでの『FF』のおいしいところを網羅した集大成ゲームと言えるんでしょうか？

坂口　まとめに入るつもりはなかったんですけど。『Ⅴ』で区切りがいいので、『Ⅳ』まで出たアイデアを活かしながら、おいしい部分をまとめるために、アビリティシステムを作ったんです。集大成のつもりじゃなくて、あくまでもいままでにはなかったおもしろさを感じさせようと。だからといって、『Ⅳ』までのおもしろい部分もカットしたくなかったわけです。

——『Ⅳ』はわりと一本道ストーリーでしたが、『Ⅴ』との関連は？

坂口　『Ⅳ』のコンセプトがウケても、その延長線上をきらう人も多いので、つねに新しいことをやろうと思いました。『Ⅳ』はひとまず捨てようと。

——『Ⅳ』以上のものを要求されるプレッシャーは？

小久保　『Ⅳ』のとき、シナリオが一本道でつまらないという意見があったので、それらも参考に、素直な気持ちになって作りました。『Ⅳ』は8メガの容量で、かなりパンパンに入ってたんです。今回は16メガだから、余裕で使える、なんて最初は言ってたんですが(笑)。いざフタを開けてみると、あれもこれも足りない。マップの圧縮をギリギリのところまでやってるんで、16メガでお買い得です(笑)。

坂口　博信

言わずと知れた、『FF』シリーズのプロデューサー。副社長という、エライ立場の人でもあるのだ。



⬆有望な若手がぞくぞくと育ってくれていることに満足そうな坂口さん。

植松　伸夫

『FF』シリーズや、ファミコン版『半熟英雄』の音楽を手がけている。シリアス路線の作曲はつらい!?



⬆その明るい性格で、みんなを盛り上げるムードメーカーでもある。

坂口　最初はみんな余裕で作ってましたが、最後は奪い合いですね。

——16メガにするというのは、最初から決まっていたんですか？

樋口　初めは8メガか12メガのつもりでした。容量はあるに越したことはないんですがね。

——やっぱり、泣かせるイベントもあるんですか？

小久保　わかんないですね。ほんとうに泣いてくれるのかどうか。ただ今回は、イベントの動きだけで『Ⅳ』の4倍はありますよ。

野村　エンディングなんかは涙なしでは(笑)。エンディングは、ラストバトルが終わってから30分近くあるんです。

小久保　何も考えないで作ったら何倍もの容量がいるようなことをしてますから。今回、ボスもひとくせもふたくせもあるやつがそろっていて、鍛えないで行くとちょっと手こずります。エンディングまで見てほしいですけど(笑)。

坂口　1回クリアーしても、そのあと最低10時間ぐらいは楽しく遊んでもらえるんじゃないかと。ボスを倒したあとも、自分たちがその2倍か3倍強くなっていくのを実感できるシステムです。「おれはもっと強くなれるな」と。それやってると、たぶん10時間ぐらい過ぎちゃう。



若手プログラマーとうとうと語る



——何度もジョブチェンジしないと終わらないわけですか？

樋口　いや、終わります。社内にすっぴんのままクリアーしたやつもいますしね。

小久保　自分で〝職業をこれしか使っちゃいけない〟ってルールにすると、それでまた楽しめる。

土橋　『Ⅳ』と違って、このボスにはこのジョブじゃなきゃいけないっていうのがないんですよ。

高井　なかには、ジョブチェンジが嫌いだっていう人もいると思うんですよ。その人はすっぴんのままでやってもらう(笑)。

——そのへんの自由度の高さは、当初からこだわってたんですか？

坂口　自由度にはあまりこだわらなかったですね。いろんな要素が詰まってて、それを自分でチョイスしていくおもしろさなんで。

——絵がすごくきれいですけど、行き着くところまで行ってるような気がするんですが。

坂口　まだまだ(笑)！　今回は凝り性が絵を描いてくれたもんで、絵の数が多いんですよ。はたから見てて、それ以上やると容量超えちゃうしな、と思うくらいですね。

——戦闘画面のアニメーションのパワーアップは？

松井　『Ⅲ』だと、ナイトがかばいましたが、今回は白魔道士がかばったり。ジャンプにしても、今回は竜騎士だけじゃないんで。最初は16メガだからできるという話だったんですが、やってみるとなかなかできなかった。どうしても各ジョブで違うアニメーションにしたいと思いまして。『Ⅳ』のときの反省なんですけど、バトルは数字を扱うだけじゃなく、ビデオゲームだからできるかぎり映像で見せたいというのがありましたし。

——レナのモンク姿に関しては？

松井　あれは……(笑)。白魔道士でも、ひとりひとり微妙に違うようにしました。

——制作のとき苦労した点は？

皆葉　お城を描くのはつらかったです(笑)。最初に描いたお城なんて見る影もないですね。塔とか何本も消えてる。

野村　ユーザーはあんまりモンスターのことには触れてくれないんですよ(笑)。強すぎるとか。モンスター描いてると、モンスターのほうに気持ちがいってるんで、強くなってしまう(笑)。やっぱり簡単に倒されたらねえ(笑)。

樋口　プログラムにはカルチャーショックを受けちゃいましたね。

土橋　いちばんたいへんなのは、ほかの人が描いたマップを、ここが歩ける、ここが歩けないって設定することです。マップがややこしいんでプログラマー泣かせなんですよ。

小久保　立体交差のフィールドマップで、自然に人が上を通ったりするのを見せるのは、プログラム上はかなり難しかった。水面なんかの表現にしてもそうです。絵を描く人がいて、またマップを作る人がいて、プログラムで動かしてくれて、最後にならないとどういうふうに見えるかわからないっていう感じ。要するに、スタッフみんなの思い入れがいっぱいです。

松井　ジョブがこれだけありますんで、使えないジョブが出ないようにしようと。人によって散ってくれればいいんですね。AとBではパーティー構成がまったく違うとか。どのみち、最後のボスまではいけると思いますんで。そいつを倒したら、こんどは美意識を持ってリトライしてほしいです。たとえばレナのモンクを入れるとか(笑)。おれは力だけで行くんだって人は、モンク4人で最後まで行けるゲームですからね。いろんな楽しみかたを自分で見つけてほしいと思います。

高井　よかったことは、最初『FF』の魔法を担当したいな、と思ってたらやれたこと(笑)。フタを開けてみると、容量は『Ⅳ』の倍取って

松井　聡彦

今回は、戦闘のシステムデザインを担当した。各ジョブのバランスをとるのは、もうたいへん！



⬆ジョブチェンジシステムにいちばん苦労したのは、ほかならぬこの人かも。

高井　浩

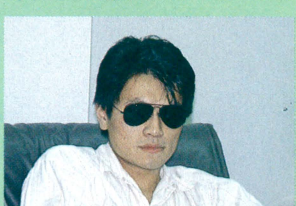
こちらは戦闘のアニメーション担当。ド派手な魔法効果を考えるのに四苦八苦だったとか。



⬆話をしていても、カメラを向けるとこのポーズ。決まってるよね。ねっ。

樋口　勝久

開発部マネージャー。戦闘画面のプログラムを担当した。バグが出ないことを誰よりも祈っている!?



⬆「怖そうにしてますけど、ホントは気のいいヤツなんです」(植松さん)。

小久保啓三

同じく開発部マネージャー。ビジュアルシーンのプログラムを担当。感動の名場面を多数手がけた。



⬆こちらの遠慮のない質問にも、終始にこやかに対応してくれたのだ。

皆葉 英夫

オープニングで登場するタイクーン城をはじめ、ほとんどの建物のグラフィックを担当した。



⬆お城の立体感を出したり、細かい部分の描写をするのに苦労した。

野村 哲也

こちらはモンスターデザイン担当。モンスターに対する反響がもっと欲しいな、とこぼしていたぞ。



⬆「『Ⅴ』をプレーしたら、モンスターについての意見も送ってね(笑)」。

土橋 生哉

広いフィールド画面や、ダンジョンのマップを作成した。入社当時はモニターをやっていたとか。



⬆マップが広くなって喜ぶユーザーの陰で、ひっそりと涙している……かも。

作曲家植松氏登場 CDも買ってね！

あるよって言われて、これは多いからああしよう、といろいろ考えてて。内訳を見てみると、作るものが『Ⅳ』の3倍ぐらいある(笑)。水面下で企画の人とかプログラマーの人とかに、「少し余ってない？回せるものがあったら回して！」と必死でやりくりしましたね。

――青魔道士のラーニングは内部の人が考えたんですか？

坂口　そうですね。『Ⅳ』でモンスターのデータを作ってた者が、その技をプレーヤーにも使えるようにしようと考えて。単純に〝しのせんこく〟を使えたらおもしろいという感覚ですね。最初のコンセプト会議で出たアイデアが、最後まで生きてることが多いですね。

――効果音の話になりますが、飛竜の鳴き声がすごい迫力ですね。

植松　坂口から何度もボツが出まして。けっこう音楽にうるさい男なんで、効果音とかもダサいって言われるんですよ。だからこっちも手を抜いて作れないですね。

――作曲面で、『Ⅳ』との関連を気にしたりは……。

植松　『Ⅴ』は『Ⅴ』で切り離してます。シリーズものだから、どうしても活かさなきゃならない曲もありますが、『FF』って、同じメロディーの曲を使っても毎回アレンジが違うから、まったく同じ曲はないですね。

――黒チョコボの曲をマンボ調にしようというのは？

植松　『Ⅳ』ではサンバでしたよね。最初は、ケチャでチョコボを考えてて(笑)。何度もサンプリングしたんですが、どうしてもケチャの雰囲気が出なくて。そこから人の声を使うアイデアが出て、意外にマンボがハマるかな、と。発想はどこからくるかわからないですよ。

――今回の作曲はどのように？

植松　全150枚はあるシナリオがあって、それを読んでストーリーの流れを自分でまとめて、必要なものをピックアップして、だいたい半分ぐらいに絞りました。今回、メインになった曲は50曲くらいで、ショートミュージックも入れると6～70曲。でも曲を作るときには、まだ絵ができてませんから。うちは制作や音楽が同時進行で動くんで、シナリオ読んで勝手に曲を考えます。でも、自分の思ってた場面には使われなかったり(笑)。そういうのはよくありますね。

――音楽が合わなくてもめたりはしますか？

植松　今回はなかったね。自分で考えた時点で、勝手にボツにしたんですよ。これ持っていっても坂口はダメって言うだろうと(笑)。

坂口　そんなこと言わないよ。

植松　絵とか企画とか音楽の担当者が、みんなで顔をつき合わせて、ここはああだこうだとか言い合うのがベストだとは思うんですけど、自分の分野でみんな一生懸命で。企画担当者の考えを優先するっていうのがまずあるんですよ。だから、ここに使ってもらわなきゃいやだっていうことはないです(笑)。

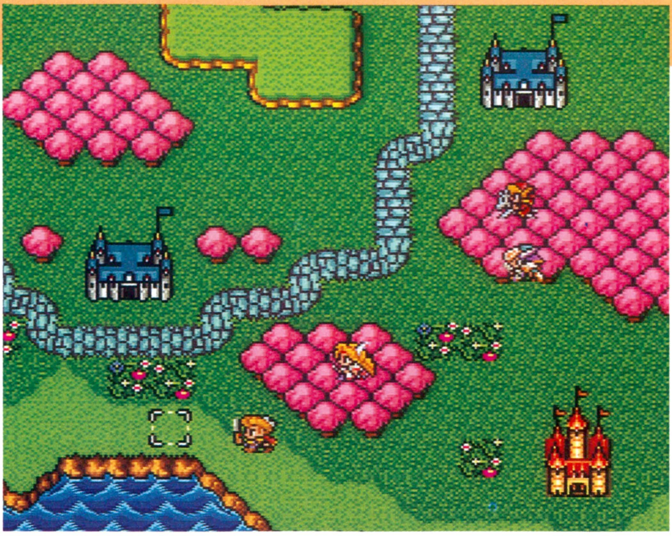
――『Ⅴ』の作曲はスムースに？

植松　スムースになんていかないですよ(笑)。去年の暮れぐらいから始めて、けっこう時間かかってますしね。『Ⅳ』あたりから曲数が増えましたし、とにかく時間がかかりますね。

――スーパーファミコンになって、音源が増えましたが。

植松　音色はいっぱい持ってたほうが楽しいですよね。そんな苦労じゃないですよ。最近、音楽にも容量さいてくれるようになりましたし(笑)。サンプリングができて、マンボもできるとか。音色を変えただけで曲の感じが変わりますから、作りやすくなったこともたしかですね。プレーしてて、一生懸命作ってるとわかってもらえれば(笑)、どんなふうに評価されてもいいですね。今回はいままでにない、いろんなパターンの曲があってけっこう怖いですよ。『FF』の音楽が好きだった人に気に入ってもらえるかどうか。いろんなタイプの曲が入ってますから。もうこれ以上はできないと思った(笑)。そのへんの熱意が伝わってくれたらいいと思ってます。





はんじゅくヒーロー 半熟英雄

ああ、世界よ半熟なれ…!!

今回の特集は、『半熟英雄』最大の魅力である、たまごを徹底的に紹介しちゃうぞ。これを読破すれば、キミもたまご博士だ。

SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	スクウェア　12月19日発売　9500円	8メガ

お願いエッグマン！ なんとかしてちょ〜だいっ！

戦闘時において将軍がピンチになったとき、さっそうと登場して窮地を挽回してくれるのが、頼もしき味方・エッグモンスターだ。

エッグモンスターは、戦闘コマンドの〝たまごをつかう〞で、戦闘時であればいつでも呼び出すことができる。そして、将軍の半熟レベルと、持っているたまごのタイプによって、さまざまなエッグモンスターが登場するのだ。たまごのタイプは、出てくるエッグモンスターの特徴などから、エラベルエッグ、ワンダーエッグ、スーパーエッグ、カラフルエッグ、イビルエッグの５つのタイプにわかれる。

すべての基本はエッグマン



⬆エッグモンスターのなかで、もっとも弱いのがこのエッグマンなのだ。へへん。

モンスターVSモンスター



⬆お払い師を呼ばないと、エッグモンスターは１マップにつき４回しか呼べない。

半熟値と半熟レベル!? ま、いいか！

『半熟英雄』には、半熟値と半熟レベルというものが存在する。これは何かと言うと、RPGによく見られる、経験値とレベルのことなのだ。半熟値は、将軍が戦闘に勝利することや、月１イベントなどによって得られる。そして、半熟値がある一定の数値になると、半熟レベルが上がるぞ。将軍の半熟レベルが高ければ高いほど、より強力で役に立つエッグモンスターを呼び出すことができるのだ。



おめでとり登場〜!!



⬆➡戦闘に勝利して半熟値をどんどん稼ごう。半熟レベルが上がると、〝おめでとり〞が登場して、お祝いをしてくれるのだ。サンキュー。

たまご割りだよホンダラララッタッタ〜！

エラベルエッグ

呼び出すエッグモンスターを選ぶことができる。半熟英雄など主要なキャラが持つ。



ワンダーエッグ

ＨＰの数値が高いエッグモンスターを呼び出す。防御力よりもＨＰ重視の人向きだ。



スーパーエッグ

攻撃方法などから考えて、おそらくもっとも実用的なエッグモンスターを呼び出す。



カラフルエッグ

へなちょこモンスターが出てくる。どんな状況にあろうとも、ひたすらお笑いに走る。



イビルエッグ

シナリオ初期には敵しか持っていない。陰険かつ姑息な攻撃ばかりを仕掛けてくる。



こいつはたまげた！
エッグモンスター27体
徹底大紹介

エッグモンスター。それは、呼ばれれば、どこへでも出現し、呼び出してくれた将軍のために、HPがすべてなくなるまで戦い続けるという、頼もしい仲間である。

しかし、このエッグモンスターたち、忠実であっても、節操がないから困ったもんだ。つまり、半熟軍の将軍であろうと、完熟軍の将軍であろうと、たまごから呼び出してくれた人がご主人さまなのである。だから、昨日は味方だったエッグモンスターが、今日は敵として出現するなんてことが、日常茶飯事としてまかりとおっちゃうのだ。困ったちゃんってわけさ。

エクスカリバー



- エクスカリバる
- マサムネる

おかしなところに鋭利な刀剣をつけたエッグモンスター。しかし、エクスカリバーという名前はダテじゃない！　その切れ味は天下一品の鋭さで、攻撃力もハンパじゃないのだ。スーパーエッグから出現する。

ヒュドラ



- まきつく
- ウォーター

ピンクのヘアが色っぽいエッグモンスターだ。伝説として語り継がれてきた怪物で、あやかしの竪琴を脇にかかえている。敵を攻撃するときのセリフが、アハンウフンなカンジ。スーパーエッグから出現する。

サンドワーム



- ドリルでほる
- てぬきこうじ

ガテンなエッグモンスター。いもむしが巨大化したような体型で、シッポにドリルがある。攻撃は自慢のドリルを使って行なう。手抜き工事をするいい加減なヤツだが、安全対策にはうるさい。スーパーエッグから出現。

おーでーん



- ざんてつけん
- グングニル

ガンモとハンペンとタコが合体したエッグモンスター。北欧の神であるオーディーンの名をパロディー化し、石川五右衛門の斬鉄剣を背負うとは、まさに世の中をなめきっているヤツだ。スーパーエッグから出現する。

ニンニクマン



- でまえいっちょ
- ニオウンデス

中華飯店を経営しているという噂のあるエッグモンスター。中華料理特有の油ぎったにおいで敵にダメージを与える。頭部がアレに似ているのは……、たぶん気のせいでしょう。スーパーエッグから出現する。

ライトきょうだい



- せかいでさいしょ
- なかまわれ

はじめて大空に飛行機を飛ばしたライト兄弟。その偉大なライト兄弟が、なんと、ホントのライトになってしまった！　しかもソケット電球なので、とってもモロいのだ。ひえ～っ。カラフルエッグから出現する。

コロボックル



- たたかう
- あいさつする

とてつもなく弱いエッグモンスター。切り札の〝コロボックル〟は、大勢でワラワラと登場して敵を攻撃しても役に立たないのに、それが単体で出てきちゃうんだから困ったもんだ。カラフルエッグから出現する。

なめくじおとこ



- たんをはく
- ねんえきネバネバ

この世の汚物が固まってできたようなエッグモンスター。攻撃方法も、たんを吐きかけてきたり、正体不明のきちゃない粘液をネバネバさせたりと、汚ないことこのうえないのだ。イビルエッグから出現する。

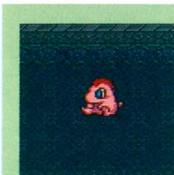
なると



- ぎざぎざ
- うずまき

なるとが原因不明の現象によって、超巨大化したエッグモンスター。でも、どこから見ても、ただのなるとです。ただし、このエッグモンスターは、ＨＰがトップレベルに近い、330もあるのだ。スーパーエッグから出現。

ベビーモス



- でんぐりがえし
- おぶさる

UFOキャッチャーのぬいぐるみみたいに、かわいいエッグモンスター。『ＦＦ』シリーズに登場するベヒーモスをパロディー化したものらしい。ＨＰが低いこともあり、なんだか攻撃しにくい。ワンダーエッグから出現。

ダークエルフ



- ひとだまくん
- ダークフォース

すごく根暗で陰険なエッグモンスター。攻撃方法も、ひとだまにダークフォースと、かなり暗い。こんなエッグモンスターを呼び出してしまうと、自分まで暗くなっちゃう。たまごのタイプは、もちろんイビルエッグだ。

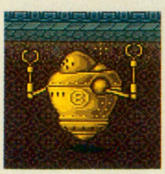
グランドパパ



- わらう
- いかる

笑いの顔と怒りの顔を持つエッグモンスター。ふだんは温厚な性格なのだが、ひとたび怒らせてしまうと、タルが逆さまになって、手がつけられないほど暴れまわる。カラフルエッグから登場。ＨＰが異様に高い。

てつじん8ごう



- コダイミサイル
- サイシュウヘイキ

古代文明時代の秘密兵器だったらしい旧式ロボット。流線型のフォルムに、金色のボディーがイカスぜ。カラフルエッグから出現するエッグモンスターなので、サイシュウヘイキがお笑いに走ってくれることは必定。

やよい



- そちゃ
- おちゃうけ

物腰丁寧に接客してくれるエッグモンスター。和風の服装でお茶をごちそうしてくれる。しかし、そのお茶がにがい。もういらないと思っても、にがいお茶を、つぎからつぎへと注いでくるのだ。イビルエッグから登場。



キノコやろう

トリップダケ

ワライダケ

ネタ自体がかなりデンジャラスなエッグモンスター。ワライダケだけならばともかく、トリップダケなんていう攻撃方法まで採用しちゃうんだから、『半熟英雄』恐るべし！ 危ないイビルエッグから出現するぞ。



マシンナイト

ロケットパンチ

すもうタックル

ファミコン版『半熟英雄』にも登場したエッグモンスター。前作をプレーした人には、ぜひ、このパワーアップしたマシンナイトを見てほしい。相変わらずエグゼクティブなヤツだぜ。ワンダーエッグから出現する。



コーヒービート

マラカスビート

エスプレッソ

南国からやって来た熱いエッグモンスター。麦わら帽子とマラカスを装備しているので、マンボのリズムはいつでも全開バリバリ!? どんな苦境に陥っても陽気な魂を失わないタフなヤツだ。スーパーエッグから出現。



くちびるナイト

じょうねつのキス

メイクアップ

ニキビのある人は、寝るまえに忘れずにってカンジのエッグモンスター。味方に対しても、敵に対しても情熱の熱いキスを迫る変態ナイト。オカマじゃないか、なんて噂もチラホラ。カラフルエッグから出現する。



ドラゴンフライ

シャチホコ

エビフリャー

名古屋弁をしゃべる奇特なエッグモンスター。もともとは立派なドラゴンだったらしいが、人間に捕まって、下半身を〝エビフリャー〟にされてしまった。名古屋城のシャチホコとの関係は？ ワンダーエッグから出現する。



ハーフドラゴン

シッポ

キック

上半身がどこかに飛んでいってしまったエッグモンスター。目もないし、口もないし、心臓だってないのだ。このエッグモンスターって、いったい……。かなりホラーで怖いヤツだ。ワンダーエッグから出現する。



カメレオンマン

たべちゃうぞー

とけこむぞー

タキシードをまとったオシャレなエッグモンスター。でも、カメレオンなのに、背景に溶け込むのが、ちょっとばかりヘタッピなのだ。攻撃力、防御力ともに貧弱なのも泣ける。イビルエッグから出現するぞ。



フリージボーイ

エアコン

れいとう

ファミ通読者が応募してくれたエッグモンスター。女の子の作品だけあって、とてもプリチーなデザインなのだ。雪ダルマの化身ということで、攻撃は必然的に冷気を操るものが主体。スーパーエッグから出現する。

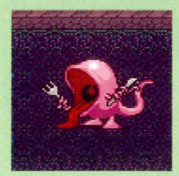


ローラーキラー

ダッシュプレス

メガトンプレス

大木でできたローラーを転がすエッグモンスター。ローラーの重量が10トンもあるので、巻き込まれたらペッチャンコにされちゃうぞ。でも、モンスターも重いので動きがトロいのだ。ワンダーエッグから出現する。



クレクレ

ムシャムシャくう

しょうかえき

いつも物ほしげに大きな口を開けているエッグモンスター。こいつの大好物はＨＰ。敵のＨＰを奪っては、ムシャムシャと食べてしまうのだ。ナイフとフォークは紳士のたしなみか？ イビルエッグから出現する。



エルフドラゴン

かわいいツメ

かわいくはばたく

前作にも登場したエッグモンスター。エルフとドラゴンの混血で、背中に美しい翼を持つ。攻撃力にはあまり期待が持てないので、危なくなったら、すぐにたまごのなかに戻してあげようね。ワンダーエッグから出現。



ドラゴンパピー

ほのおをはく

なつく

ドラゴンのたまごのなかに隠れているエッグモンスター。ドラゴンの赤ちゃんだが、吐き出すブレスの威力は超一級品。カリメロみたいだ、なんて甘くみていたら痛い目に合うぞ。ワンダーエッグから出現する。



あいのししゃ

あいのひかり

だきしめる

ファミ通エッグモンスター大募集で、みごと銀のたまご賞に輝いた作品。なによりも世界の平和と幸福を願うという、慈愛に満ちた〝愛の使者〟。彼の微笑みが、半熟の世界を照らす日はいつ？ スーパーエッグから出現。



半熟英雄（はんじゅくヒーロー） ああ、世界よ半熟なれ…!!

半熟レベルを上げて役に立つ(?)モンスターをつくろう

たまごから飛び出してくるエッグモンスターは、呼び出す将軍の半熟レベルによって変化する。エッグモンスターは、戦闘の勝敗を左右する重要なキャラクターなので、たまごを持っている将軍の半熟レベルを上げることは、シナリオクリアーの必須条件なのだ。では、将軍を育てるために、とっても役に立つ情報を提供しよう。



⬆エッグモンスターどうしの戦闘は、手に汗にぎる熾烈な戦いになるか、おもわず吹き出してしまうようなギャグバトルになる。どちらも興奮まちがいなしだ！

たまごのない将軍ってかわいそう

たまごを持っていない将軍が、たまごを持っている将軍との戦闘に勝利すると、一発エッグを得ることがある。一発エッグは読んで字のごとく、一度だけエッグモンスターを呼ぶことができるたまごだ。



⬆月1イベントで雇っても、たまごを持っていない将軍だと寂しいな。



やったぜベイビー!
一発エッグを奪取

⬅ダメージを受けながらも、みごとたまご持ちの将軍を倒したぞ。つぎの戦闘でたまごを使うのが楽しみ。

切り札移動販売屋台を発見

ゲームをプレーしていると、どこからともなくチャルメラの笛の音が聞こえてくることがある。これは、フィールドのどこかに屋台を引いたオヤジさんがいるという合図なのだ。この屋台こそ、将軍の味方・切り札移動販売屋台だ。



⬅ふだんは、月1イベントでしか買えない切り札。


⬆おりょりょ。フィールドに噂の屋台を発見したぞ。お～い、オヤジさ～ん。

⬇なに、屋台の切り札はほかの切り札とは違うって？　ちょっと見せてよ。

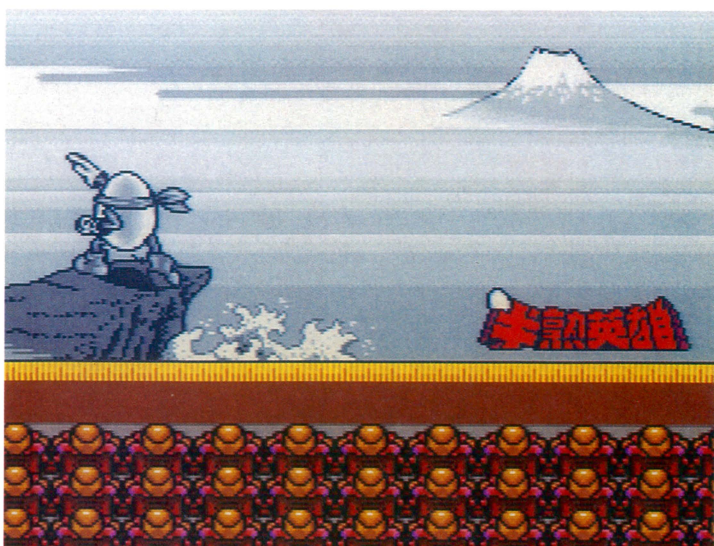


ときには退却も必要なのさ

半熟レベルが高い将軍ほど、強力なエッグモンスターを呼び出すことができる。だから、半熟レベルの高い将軍は大事に育ててあげないといけないぞ。HPが少ない状態でボスに挑ませたり、エッグモンスターを呼び出せないのに、レベルの高い敵城に攻め込ませたりするのはご法度だ。ときには、後事を考えて退却することも必要だ。


⬆戦闘から退却すると半熟値が減ってしまうので、多用することは禁物だ。

奇々怪々な半熟の世界！ だれか解明してくれ～



この『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』は、攻略をすればするほど、プレーヤーを摩訶不思議な世界へと誘うぞ。ギャグ街道まっしぐらのエッグモンスターや、大ボケしほうだいのキャラクターたちが、激烈ギャグパワーでプレーヤーのすべての感覚をマヒさせてしまうのだ。あら、ヤダ、怖い。

え、なにかやってたの？
ゴメン、ねてた



むにゃむにゃ

若……

次号の特報にエッグキック!!

本日の公演は、これにておしまいっ!



GAME BOY
独占契約
遂に実現!!
超過激な
全レスラーが
実名・実像で
ゲームボーイに
堂々登場!!
必殺・S・T・F
蝶野正洋
戦いが
蘇る!!
武藤敬司
必殺・ムーンサルトボディプレス
必殺・水面ゲリ
橋本真也
KING of SPORTS
NEW JAPAN PRO-WRESTLING
公認
新日本プロレスリング
対戦型
1人でも遊べます
闘魂三銃士
新日本プロレスのレスラー6人が実名で登場。得意の必殺ワザで対戦するハード格闘ゲーム。1人プレイ時は、武藤・橋本・蝶野より1人を選出、残り5人と対戦。長州の必殺リキラリアットを破り、ベルトを奪え、最終戦は藤波だ!! 場外でのプレイも多彩なワザで展開。対戦モード付、1人～2人のプレイOK!
12月下旬発売予定
予価3,980円(税込)
SUPER F-1 HERO
臨場感あふれる3D映像のコクピット画面。タイヤ、ウイングなどそれぞれのパーツによりセッティング可能。サーキットは実在する世界16コースを再現。SFCの回転、拡大などの機能をフルに生かしたレース画面。
スーパーファミコン
3D
8メガ
11月下旬発売予定 予価8,900円(税別)
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION © VARIE 1992
公認
新日本プロレスリング
独占契約遂に実現!
全レスラーが
実名・実像で堂々登場!!
超戦士IN闘強導夢
スーパーファミコン
来春発売予定 価格未定
VARIE
VARIE CORPORATION
株式会社バリエ TEL.03-5272-3535(代)
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F
スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。

CD-ROMは、まるで次の

ネットが、なぜ改めて新たなパートナーシップを模索するのか？　不思議と思う方もいるかもしれません。

そんなわたしたちの衝動を、「使命感」などという、かっこ良すぎる言葉で語ると、あなたはお笑いになるでしょうか。

ゲームに育てられた会社は、ゲームのかたちを変えて、ゲームユーザーに恩を返したい。

ゲームマーケットに根をおろし、ゲームユーザーに支えられてきた、わたしたち日本テレネットは、言い替えればＴＶゲームに育てられてきた会社ともいえます。

そのコンピュータゲームの未来を、大きく揺り動かす使命に駆られての、パートナーシップの提案です。

ＴＶゲームは今、ＣＤ-ＲＯＭというメディアを得て、新しい境地を開こうとしています。

そのためには、異業種・異分野の多くの才能や情報資産も、必要とわたしたちは考えます。

「わたしたちだけでも多くのことができる。だが、わたしたちだけではできないことも多い」。何やらＣＤ-ＲＯＭがだんだんとわかるにつれて、そんな心境におちいるのです。

ＣＤ-ＲＯＭで表現するのはＴＶゲームに限りません。「映画」「音楽」「文学」「コミック」「ビデオアート」など、既成のジャンルの壁をも越え、実は意外と多いことを、わたしたちは知っています。

新聞の活字にして約1年分のデータを格納してしまうＣＤ-ＲＯＭは、使い方次第ではエンターテイメントから教養・教育の分野まで。

さらに豊かにする〝はずの〟メディアといえましょう。

しかし、そのようなソフトづくりを、わたしたちの力だけで、完全に実現するのは困難です。

不可能とはいわないまでも、能率が良いやり方とはいえません。

そこで、必要なのが、あなたの感性。

あなたの情報資産。

あなたのフットワーク。

そしてあなたの情熱です。

ＣＤ-ＲＯＭを、扱い慣れた家電製品のように、自由に使いこなしてみませんか？　わたしたちはお手伝いします。

この広告の読者の皆さん、皆さんの夢膨らむ未来のメディアのビジネスを、ＣＤ-ＲＯＭというフィルターを通して眺めてください。

わたしたちとともに、未来のエンターテイメントを切り開く、新しいパートナーに呼びかけたい。

ＣＤ-ＲＯＭは、まるで次の波動を待つかのようです。

まだ見ぬ、それぞれの分野の有能なプロフェッショナルたちに出会いたい。

わたしたちは、株式会社日本テレネットです。

TELENET
株式会社 日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2丁目10番地6号 6セントラルビル
TEL:03-5394-6600(大代表) FAX:03-5394-5501

この広告は、週刊ファミコン通信を「仕事」として読んでいる、日本全国のコンピュータ・マルチメディア産業関係者、ならびに映像・音楽・出版などのソフト産業の皆さまへの、株式会社日本テレネットからのメッセージです。
（＊一般のゲームユーザーの読者の皆さんには、ちょっと難しい話かもしれません。でも、もし興味をお持ちでしたら、どうぞいっしょに読んでみてください。）

波動を待つかのようです。

わたしたちのメッセージの真の意味。

ＣＤ-ＲＯＭソフトの開発実績35タイトル。
ＣＤ-ＲＯＭの総売上本数107・8万枚。
ＣＤ-ＲＯＭソフトの総売上50億円。
ＣＤ-ＲＯＭ市場の占有率13％～17・3％。*
こんな、数字で示すこともできるほどに、日本テレネットはＣＤ-ＲＯＭソフトの分野で経験と実績を重ねてきました。
それもこれも、１９８０年代後半から、他社に比べて並々ならぬ興味を光ディスクメディアに抱き、研究を重ねてきた結果と少なからず自負しています。
そんなゲームソフトメーカー、日本テレネットの意志を、多くの方たちに知っていただくため、まずはこの広告で、わたしたちはある大胆なメッセージを発します。
………「ＣＤ-ＲＯＭ・マルチメディアのことなら、まずは、どうぞお気軽にわたしたちに声をかけてください」………と。
そして、共感を、関心を、あるいは疑問を投げかけてくれる、まだ見ぬパートナーと出会うことを望んでいます。ＣＤ-ＲＯＭの可能性をもっと引き出す次の道を、わたしたちは準備しています。
ですからこの広告は、わたしたちのＣＤ-ＲＯＭをつくり上げる技術と、あなたのアイデア、あなたの未来のメディアへの夢の出会いの場、と考えてください。
企業と企業、企業と人との出会いのきっかけを、わたしたちは広告という公の場に求め、堂々と訴えます。

ゲーム会社、日本テレネットがやってきたこと。そして、やりたいこと。

いうまでもなく、日本テレネットは、ＴＶゲームをつくり続けてきた会社です。
ですからわたしたちは、「０（ゼロ）」の状態からＣＤ-ＲＯＭ完成までの、すべてのことができる技術と発想力を持っています。
ＴＶゲーム製作。
それは大変な作業の連続です。磨き抜かれた企画力、場合によっては数千枚にもおよぶグラフィックの表現力、音楽の作曲に、効果音の作成。ときには声優たちによる肉声の再生にも挑みます。ＴＶゲームの製作現場には無数のクリエイティブが必要です。そして、以上のすべてをコンピュータのデータとしてプログラムする、それがコンピュータゲームです。
また、ＣＤ-ＲＯＭならばこの過程で、データ圧縮技術や画像音声同時再生技術を駆使することにもなりましょう。
これだけのことが、全部自前でできる日本テレ

＊……数字は過去3年の累計。総売上本数は出荷ベース、総売上額は卸計算です。市場占有率は、マルチメディアソフト振興協会のCD-ROMの類推市場規模に対しての昨年度実績による概算算出です。

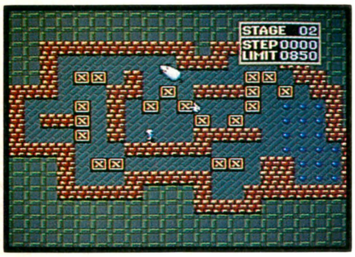
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

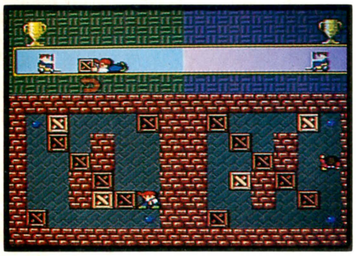


どこまでも戻せる愛



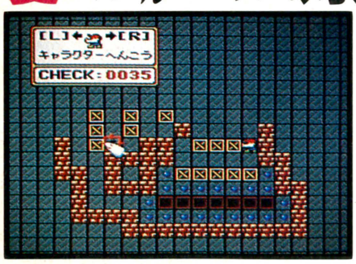
全編に愛のあふれるＳＦＣ版の『スーパー倉庫番』は、荷物の動かしかたを失敗してもご安心めされ。いつでもどこでも、どこまでも、ビデオの逆まわしのごとく、荷物の動きを戻す事ができます。この機能によって、ゲームに対する愛をいつまでも持続させることができます。

愛をはぐくむ対戦



『スーパー倉庫番』の新機軸が、この対戦モードです。対戦中に面がランダムに回転、反転します。この、難関を乗り越えて、相手より早くすべての荷物を所定位置に入れると勝ちとなります。緊張感の漂う対戦を愛する彼女と２人でプレイしてみてはいかがでしょう？

愛のあるマウス対応



プレイヤーに愛の気配りをみせる『スーパー倉庫番』はマウスへの対応も忘れてはいません。エディットモードではフルマウスオペレーションが可能です。また、ゲーム面ではマウスで任意の位置に印をつけることができます。この機能は広くて複雑な面で非常に役立ってくれます。

すべてを解き終えた人に!!

この『スーパー倉庫番』には300以上の面が収録されています。これを、すべて解く人は不屈の闘志を持った倉庫番フリークに違いないでしょう。そんなエクセレントなプレイヤーは、マニュアルについている応募券を貼ったハガキに、全面を解き終えたときに表示されるパスワードを書きこんで、当社宛てに送ってください。 応募者全員にもれなくオリジナルグッズをプレゼントします。

難解なオリジナル面を募集!!

「プレイするだけでは飽き足りない」と思っているあなた！そんな倉庫番フリークに朗報です。エディットモードで作った自分だけのオリジナル面を当社宛てに送ってください。倉庫番フリークならではの工夫の凝らされた、自己主張の感じられるオリジナル面を募集します！　『スーパー倉庫番2』を作るのは、ズバリあなたです！　詳しくは『スーパー倉庫番』のマニュアルをご覧ください。





すーぱーそうこばん

1月23日発売予定 予価7800円 税別

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F
株式会社 パック・イン・ビデオ
TEL 03-5565-8732


MICRO WORLD
©MICRO WORLD 1992/©UBI
世界的な大ヒットを記録した「スターウォーズ」がゲームボーイで登場。横スクロール画面のアクションシーンをメインに、縦スクロール画面のシューティングシーン、3D画面でのシューティングシーンと変化に富んだ画面構成。さらに、映画の興奮そのままの臨場感とスピード感が君に迫る！迫る！
ルーク、レイア姫、ハン・ソロ、C-3PO、R2-D2、オビ・ワン・ケノビなどおなじみのキャラクターも登場。
この感動はゲームボーイで独占できる！
Nintendo
GAME BOY®
ゲームボーイは任天堂の商標です。
1月発売予定
映画を超えておもしろい！
ゲームボーイ版「スターウォーズ」を狙え！
スターウォーズ®
Star Wars is a registered Trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars® game© (1992) LucasArts Entertainment Company. Used under authorization (1992) or year of first publication.
Lucasfilm Games™ is a Trademark of LucasArts Entertainment Company.
LUCASFILM GAMES
UBI Soft
マイクロワールド 株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代


世の中カラカラだ。
脳は渇いてないか。
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
RPG神話、93年新春復活。
Might and Magic
マイト＆マジック
BOOK II
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
©New World Computinng, INC.
©STARCRAFT, INC.
株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)
LOZCはジー・アミューズメンツの商標です。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA フジテレビ OFFICIAL





SUPER Famicom®

F-1 GRAND PRIX PART II

新春1月発売予定





12メガに容量UP+バッテリーバックアップ。

すべてに磨き抜かれて!

限りなくリアルなF-1GPに近づいたビデオシステムのF-1GP PART II。

さらにグレードアップ

FIA・FOCA公認・フジテレビオフィシャルスーパーファミコン"F-1 GRAND PRIX"の"PART II"がいよいよ登場する。

PART Iにおけるマシンの走行フィーリングをより実物に近づけた全16コース、パドック、看板などのリアルさをグレードアップし、加えて、PART IIでは「バックファイア」、「フロントウィングの火花」、「タイヤの白煙」、「コースアウト時のスピン」など、すぐれた再現性(リアリティ)を誇示する。

もちろん、'92F-1 GPの最新データを使用してリファインしている。

オーバーテイクボタンで白熱戦!

ウィリアムズも採用している急加速を可能にしたオーバーテイク・ボタンを搭載。

新機能ストーリーモード

君自身のオリジナルマシンで、F-1サクセス・ストーリーを描こう。実力がアップすれば、スポンサーも増え、マシンもグレードアップ!グッド・ラック!

ドライビング・マシンは、ビッグ&リアル!

コース幅の拡張および自車の大型化(キャラ数アップ)により迫力満点。

ピットインのかけひき!

ライバル・マシンのランダムなピットインが展開。レース戦略にも幅が生まれた。

これがファイナルホンダパワー

92年度を最後に撤退するホンダV12エンジンのメモリアルゲームだ!

サウンドも決め手だ!

オープニングの"TRUTH"に加えてエンディングも"IN THIS COUNTRY"で、フジテレビF-1 GPを忠実に再現。

「F-1講座」モード追加

レース用語・レギュレーション等、PART IIをチョイスすれば、そこから君は、F-1フリークになれる。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

★夢・ファンタスティックプレイ★

SYSTEM V VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

ご予約は、全国の有名デパート、玩具店、ファミコン専門店へ。 ¥9,800[予定・税別]


SONG MASTER
RPG
ソング・マスター
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
神々に授けられた、魔法に匹敵する力を持つ歌、聖詩歌。それは、魔をはらう力、人の魂を導く力、重病の者を回復させる力を秘めた歌。この聖詩歌を唄う者はシンガーと呼ばれ最高のシンガーはソングマスターという称号で呼ばれた。シンガー養成のための学校の校長ロビントンの手により育てられた孤児のユーリは、そのシンガーとしての資質を認められソングマスターを目指すのだった。自らの持つ力を磨く旅に出たユーリの、これは未知の冒険の物語だ。
シオン
シンガーを目指していたが
今は剣術の道を
志しユーリの旅に
同行する
レティシア
セレナの双子の妹
おしとやかだが
剣を持たせると
男顔負けの女騎士
主人公ユーリ
自分の力を制御できないでいる
ソングマスターを目指し
旅に出る
ムムッ映画が始まる？
オープニングは映画のタイトル画面みたいだ！始まりからワクワクしてくるぞ！
LOAD START
OPENING START
©1992 YANOMAN
©1992 JAPAN ART MEDIA
セレナ
巫女を目指し修養する
超能力少女
お茶目で明るい王女
でもある
さあ戦闘開始だ。
武器や魔法で
攻撃！
フォーメーションを考えて戦闘だ。聖詩歌で魔法を発して敵にダメージを与えよう！
ロビントン翁
ソングマスターの称号を持つ
シンガー学校の校長
ユーリを育てる
物語の重要な
キーを握る学校と
口利き屋
ユーリはシンガー養成学校から旅立つ。口利き屋では仕事を紹介してもらおう。
フェリオン
かつてロビントンと技を競い合った人物
ソングマスターの一人
ユーリよ、自らの持つ未知の力を磨け
最高のシンガー"ソングマスター"を目指せ！
92年11月
発売予定！
© YANOMAN・© JAM



ASCII
アスキーコミックス
好評発売中！
ゲームが大好きなキミに！
普通の高校生、小林祐の夏休みのアルバイトは、異世界に行って、勇者になり、魔王を倒す冒険の旅をすることだった。「月刊アスキーコミック」連載中の人気マンガ。遂に登場!!
最新刊
遥かなる異郷
ガーディアン
1
市川みなみ
定価580円
ファミコン、パソコン、TRPGとゲームの世界に舞い降りて、感性のおもむくままにつづったマンガの数々。エッセー感覚で楽しめる、ゲーム大好き人間のための作品だ！
最新刊
わんだりんぐ
WONDERLAND
1
めるへんめーかー
定価640円
しあわせのかたち
1~3
桜玉吉　各定価980円
べーしっ君
1~3
荒井清和　各定価520円
ゲーム戦士アニマード
永井豪とダイナミックプロ　定価780円
ルナティックLOVERS
とりうみ詳子　定価580円
ワンダービット1
島本和彦　定価980円
電子妖精アバタモ★エクボ1
こやま基夫　定価980円
墜落日誌1
寺島令子　定価780円
ネシア!!
Nesia!!
山本貴嗣　定価580円
モンスターメーカー・サガ1
九月姫　定価640円
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
表示価格は税込みです。※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。



信長公記

新世代戦国シミュレーションゲーム●しんちょうこうき

戦国の覇者を目指せ、信長！



天変地異などのイベントも多数。グラフィックもきれいだ！



コマンドのひとつ。画面展開、スクロールもとても速いぞ！



ノーヘックスのマップによる戦闘で展開もスピーディーに！

日本の動乱期たる激動の戦国時代を舞台に、信長の志を受け天下統一を目指す、戦国シミュレーションゲーム!!

シナリオを重視したスピーディな展開。操作性の良さとコマンド、イベントの多さでＳＬＧビギナーからエキスパートまでカバーする納得のいくゲーム展開が可能に！

五つの物語「義元上洛」「武田動く」「越後の龍」「本能寺」「秀吉対家康」

92年12月発売予定！

YANOMAN® ゲーム・エンタテイメント革命宣言
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10

ASCII

好評発売中!
ファミコン通信
編集部責任編集

ファミ通の
ツウになるためのツール

攻略本+マニュアル+秘技集+カタログ。『ゲーム年鑑』シリーズは、
ゲームで遊ぶために必要な、あらゆるデータを詰め込んだぜいたくな愛蔵本だ。
中古ショップで買ったゲームや、友だちからもらったゲームの
遊びかたが全然わからないっ!
そんなジレンマを打ち破る究極のシリーズだっ!



ゲーム年鑑 1987

'87年1月から12月までに発売された、ファミコンソフト185本、PCエンジンソフト5本を収録。

定価1,500円



ゲーム年鑑 1983-1986

'83年から'86年までに発売されたファミコンソフト全211本を収録。

定価1,450円



ゲーム年鑑 1991(上)

上巻は、'91年1月から12月までに発売されたアクション、シューティングの280本を収録。

定価1,500円



ゲーム年鑑 1991(下)

下巻は、'91年1月から12月までに発売されたRPG、シミュレーション、アドベンチャー、スポーツ、パズル、全273本を収録。

定価1,500円



ゲーム年鑑 1988 最新刊

定価1,500円

FC188本、PC22本、MD5本の'88年のゲームソフト全215本を一挙に掲載。基本テクニックから秘技に至るまで、これ1冊でゲーム通になれる㊙ブックだ。

※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。
表示定価は税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**



アロハの国から ABC



The convenient key word from Hawaii
ハワイ流英会話
文：桃栗多希子

唇をムニョムニョと動かして音をたてないようにがんばっているのです

今日スーパーで買いものをしたとき、レジ係の兄ちゃんに、

「Umm……UMEBOSHI. This is pretty good」

（うーん、梅干しだね。こりゃあけっこうイケるんだよね）

と言われました。なんたることでしょう。いまの時代は外国人でも梅干しを食べるのです。

「でもさすがに納豆はダメみたい。やっぱ、あのニオイじゃねえ……」

と言うのはハワイの人と結婚し、今年で10歳になる娘さんがいる友人R子さん。R子さんは大の納豆好き。でもダンナさんが、

「That's not what a human eats. even aliens won's eat it! If you ever eat it, I'll never kiss you」

（そんなものは常識のある人間の食うもんじゃないよ。エイリアンでも食わねえぞ！　今度食ったらキスもしねえからな）

と怒るので、納豆を食べるのは家にだれもいない昼間のみ。でも娘さんがカゼで学校を早退してきたとき、ついにR子さんが隠れて納豆を食べてることがバレてしまったそーです。

「Stinks!! Is dad here!?」

（足くさい!!　パパがいるの!?）

と娘さんは鼻をヒクヒクさせて叫んだそうですが、たしかに納豆っちゅうのは足くさいですね。

納豆はさておき、ハワイは日本食ブーム。外国人さんから見ればゲロにしか見えないはずのお好み焼きも、なぜかおいしそうに食べてるから謎なのです。

ワイキキあたりの日本食レストランへ行くと、金髪の外国人さんカップルが仲睦まじくラーメンや天ぷらそばを食べています。でもなんかおかしいの。なにがおかしいのかよーく観察してみたら、音を立てて食べてないのです。ラーメンなんかズズズズッと豪快に音立てて食べるのがおいしいのに、外人さんは唇をムニョムニョと微妙に動かして、音を立てないようにがんばって食べてるのです。

ラーメンやそばだけじゃなくて、おスシも大人気。安くておいしいと評判のおスシ屋さんに行ったときも外人さんで長蛇の列ができていました。なんかね、外国人さんってワサビが好きみたい。鼻にツーンとくる辛さに涙しながら、

「What is this hot stuff? What a strange taste」

（ううう、この辛いモノはいったいナニ？　不思議な味ネ）

って楽しんでるみたいなところがあるようです。変ですね。

マクドナルドではサイミンという名前のラーメンもどきまで売ってるし（ダシが効いててあっさりめの味。でもマズイ）、モスバーガーではテリヤキチキン丼や牛丼まであったりします（牛丼はまあまあ。テリヤキチキンはやや甘め）。セブンイレブンでは焼きそばやおにぎりまでフツーに売ってるの。

それにアメリカってパンが主食でしょ？　だからさぞかしうまいパンがあるんだろーな、って期待してたんだけど、なんだかパサパサであんまりおいしくないのね。だから外人さんは、こぞって日本のパン屋さんの直営店でメロンパンやアンパンを買ってる始末。

はっきり言うとアメリカの食べものは激マズ。ヘルシーでおいしい日本食が喜ばれるのもあたりまえのような気がします。とくにハワイは日系の人が多いから日本食が人気あるのかもしれませんね。その証拠に昔からハワイではお醤油がポピュラーで、ポキという名前のハワイ料理まで存在します。これはマグロの刺身のぶつ切りを、ごま油とお醤油で味つけしたおつまみなのん。これがすっごくおいしいの。みんなもハワイへきたら絶対に食べてみて。ちょっぴりピリッとする大人の味よん。

今週の必習キーワード

That's not what a human eats.
（そんなものは人間の食べるものではない。

If you ever eat it, I'll never kiss you.
もしあなたがそれを食べたら、わたしは決してあなたにキスをしないでしょう）



あんたもハワイに住めば？



ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)をわかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○のなかに文字を入れよう)

ディズニーランドの人気者は?

ミッキー○ウス

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけの応募はできません。



※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1992年11月6日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第91回

1979 SEGA
HEAD-ON

文責：渋谷洋一
協力：漆原龍之介

正面衝突

『ヘッドオン』は'79年にセガが発売した緊張感溢れるカーアクションゲーム。フィールドは青いバックに白ライン、モノクロのモニターが全盛だった当時、それは鮮烈な衝撃であった。ゲーム画面はもちろん固定画面。中央にはスコアと残機表示用のカコミがあり、それを取り巻くように5つのトラックに分かれたサーキットが描かれている。ゲームフィールドはこのサーキットだ。サーキットの上下左右部分のトラックには切れ目がある。これは車線変更用のポイントで、プレーヤーや敵はそこで一気に最大3レーンまでの車線の変更ができる。敵は気狂い対向車で、マイカーに正面から衝突しようと執拗に車線を変更してくるので、アクセル（加速ボタン）とレーンチェンジをうまく使って対向車をかわす。そうしながら、画面上のドットの上をすべて走りきればステージクリアー。ドット数かける特定スコアが加算され、つぎのステージへ。

2ステージをクリアーする度に敵は1台づつ増えていき、その最大数は3台となる。こうなると、死と隣合わせの状態が延々と、しかもコンマ何秒単位で連続的に訪れ、プレーヤーに精神的圧迫を絶え間なく与え続ける。一瞬のミスが、正面衝突という最悪の死を呼ぶ。心臓に悪い「コォオーン」という痛烈な効果音とともにマイカーは爆発。そのアニメーションパターンは非常に凝っているもので、当時のプレーヤーを感心させた。

『ヘッドオン』は専用アップライト筐体仕様とテーブル筐体仕様が存在し、アップライトは横画面。テーブルはスペシャルデュアルといい、ふたつのゲームがひとつに収まったもので、ロータリースイッチによって『ヘッドオン』ともうひとつ、名古屋撃ちができないセガのインベーダー、『スペースファイター』を楽しむことができた。

『ヘッドオン』はインベーダーブーム当初、ポストインベーダーとして週刊誌などのマスコミに紹介され、業界以外の人々にも注目された。このゲームはドットイートゲームと呼ばれるゲームの元祖的存在。発売後、その続編やいくつかの亜流が生まれたが、大ヒットはせず、人気は得られなかった。

結果的にポストインベーダーと呼べるヒットをよんだゲームは、'79年ユニバーサル『ギャラクシーウォーズ』と、'79年ナムコ『ギャラクシアン』。『ヘッドオン』が注目されていた期間はじつは短い。

『ヘッドオン』は緊張感溢れる興奮をプレーヤーに与えた素晴らしいゲームであったが、完璧なパターン攻略法があり、そのため短期間で姿を消した。

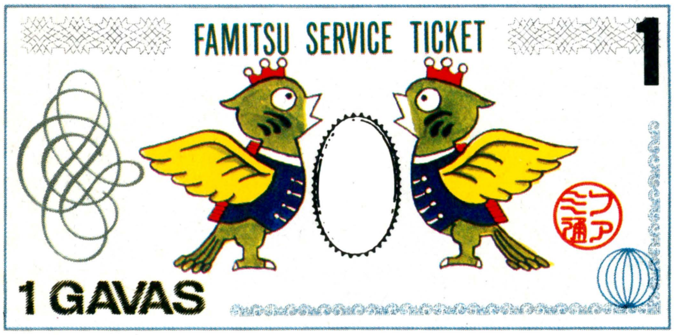


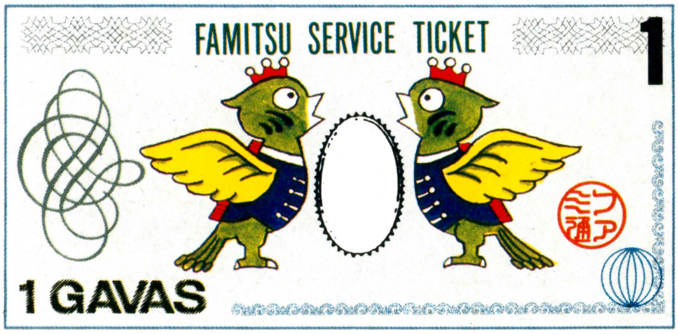
⬆アップライト筐体に収められた『ヘッドオン』は横画面。通常のテーブル筐体の場合は縦画面であった。

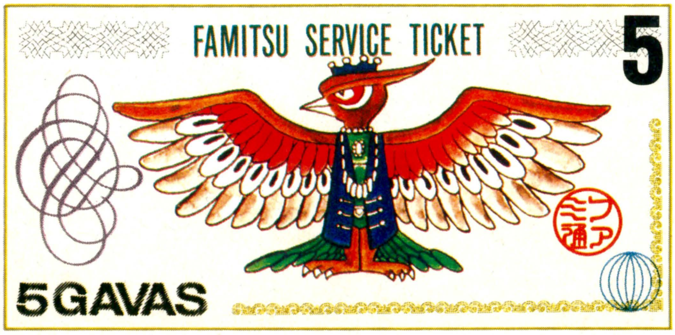


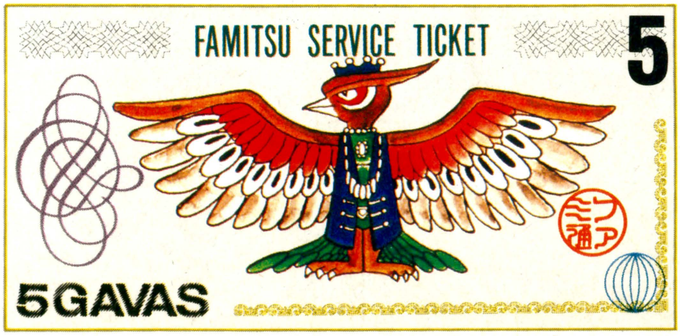
⬆アップライト筐体の側面に描かれた気狂い対向車との正面衝突。つねに死と隣合わせの厳しく激しいゲーム性を表現。

※補助券ガバスはメタリックガバスとは取りかえられません。









水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト　『ヘラクレスの栄光Ⅲ』の主人公たち

イラスト：水玉螢之丞
文：島崎　遥



――地上の危機を見かねて、自分の意思で天界から地上に下り立ったヘラクレス。父・ゼウスの怒りを買い、その超人的能力は奪い去られてしまった。シリーズの主人公、ヘラクレスの栄光は果たして取り戻せるのであろうか。

「俺たちって死なないのな」
「妖怪人間だな」
「モンスターにやられても平気」
「でも、それって高いところから飛び下りても大丈夫、くらいのメリットしかないんだって」
「ずっと死なないってさ、けっこうツラいんだよなあ」
「使命があるから仕方がないんだよ。エンディング見て、やっぱりツラいなって思うもん」
「神様ってホント大変だよ」
「だから、それを言っちゃあオシマイだってば」
「うん。でも何でこうヘラクレスだけがこき使われるんだろうなあ」
「いろいろ事情があるんじゃないの。シリーズ物の宿命ってヤツ」
「でも今回の旅は、NPCがいい味出してたと思うな」
「ほんと、そうなんだよね。最初の妖精とか、きゃーきゃー騒ぐだけかと思うと意外と強かったりする女奴隷さんたちとか。ダメージ受けるとひとりずつ いなくなるのがすごく悲しくて、何とか全員無事でいてくれって祈るような気持ちだった」
「でも、女奴隷さんたちなんかは、人数が減っていても、開放されるときはなぜかちゃんと9人いたよ」
「ガーン。そうだったのか。わざわざリセットしてやり直したのに」
「ひとりのキャラのときは絶対にとどめをさされないし、いろいろなアイテムを使ってくれるし」
「影が薄かったね、ヘラクレス君」
「栄光は取り戻せたんだっけ？」
「……」
「次回はヘラクレスの反抗・グレたヘラクレス、なんちゃって」

LETTERS

DEN GON BAN

相変わらずのび太はバカだ。あとカツオも。

（埼玉県　アラジ）

うむ、確かにそうであるな。このままでは我らが死してなお、ふたりがバカのままだという可能性大だ。いいかげん、誰かがそのバカさ加減を教えてあげてもいいころだと思うがどうか。

できれば子どもが生まれるまでになんとかしてほしい編集者

おはようからおやすみまで暮らしを見つめるライオンは、寝てるあいだは見つめませんか。

（宮城県　高い山と水のロマン）

ライオンさんも24時間体制で見つめてると、体がもたないからねえ。ボクらが寝てるあいだくらい、休ませてあげなきゃ。

体がもたなくなってきた編集者

学校の席替えで好きな人の隣になると、けっこう困っちゃうんだよね。緊張して。

（栃木県　六足六十三　13歳）

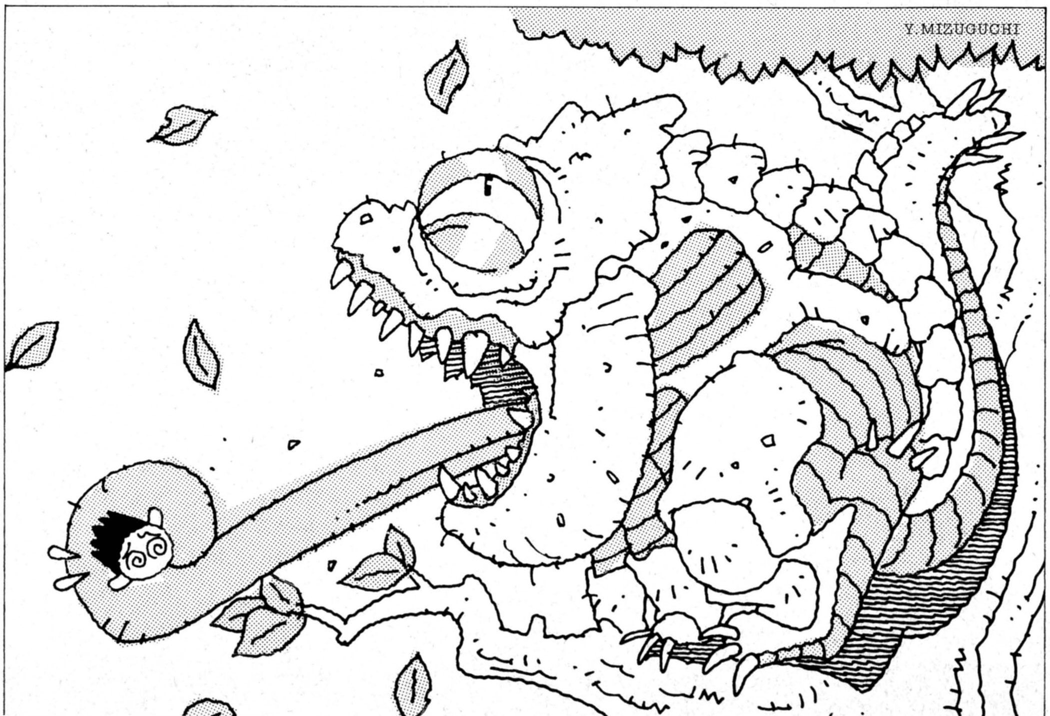
そう？　オレは席替えのたびに「好きなあのコの隣の席になれますように！」って祈ってたクチだけどな。あと燃えたのは、クラス内のいろいろな委員を決めるとき。席はクジ運だけが頼りだけど、委員の場合は立候補で決めるから、うまくやれば好きなコと同じ委員になれるんだよね。好きなコがどの委員に立候補するか様子を見ながら、そのコが立候補した委員にすかさず自分も立候補するっていう、いま考えるとミエミエの手口でこっぱずかしいんだけどさ。ただ、各委員とも定員が男女1名ずつだから、男子が決まってる委員に立候補されちゃうとアウトなんだよね。でも不思議とあのコは、男女とも空いてる委員に立候補してたなあ。う～む、あのコもオレが同じ委員になるのを期待して、そういうことしてたんだったりして。はたまた、ほかの男子が立候補してくれるのを待ってるのに、オレが邪魔してただけなのか。

いまでも確かめてみたい、あのコの夢ばかり見る編集者

いまはもうしてませんが、彼女と手紙のやり取りをしていました。自分たちのほかに3人しか知る人がいなかったはずなのに、最近母が「もう手紙書くのやめたの？」と言ってきました。恐るべし、我が母親。

（広島県　赤い麦わら帽子　16歳）

それでも7年間の片想いの末、中学生のときに決死の覚悟であのコに告白したら、なんとオーケー。世の中バラ色、なにやっててもウキウキ状態だよ。でもあれね、いまの若い人たちと違って、つき合うっていってもなにしたらいいのかわかんなくってさ。とりあえず長年の憧れだった交換日記を始めたんだよ。1日おきに大学ノートに返事を書いて、相手に渡すやつ。返事を書くもの返事を読むのも、ほんっとに楽しくてさ。放課後は部活が先に終わったほうが、相手が終わるのを待っていっしょに帰る。いっしょにっていっても、いつもあのコの友だちと3人でね。つき合ってるあいだ、あのコとの関係はこれだけ。キスするなんてもちろん、手を握ることもできなかったな、はずかしくて。けっきょく、その当時としてもあまりにふがいないつき合いかたがいけなかったのか、3ヵ月くらいでフラれちゃった。まったくの憧れだけならまだよかったんだけど、実際に楽しかった3ヵ月間の思い出が



オゾン層を破壊するフロンガス。正式にはフロン12っていうんだけど、これは自動車のエアコンにも使われてる。世界的に'95年までに全廃しようとしてるんだけど、ドイツなどではすでに、オゾン層に影響のないフロン134aを使用するエアコンを新車に取りつけてる。日本車は直前までフロン12用のエアコンをつけるんだと。

あるだけに、こんな歳になっても未練があるのかなあ。困ったもんだよ、このおじさんは。
またも長ったらしい返事になってしまった、さっきの編集者

大阪には、林家こぶ平よりおもしろい人が20000人はいると聞く。
（奈良県　甲亀伝説スーパー思）

なあんだ、大阪にはお笑いが生活に密着してる人が多いと思ってたけど、たいしたことないなあ。こぶ平よりおもしろい人が、20000人ぽっちしかいないの？　東京には2000万人くらいいるぞ。
かつて、こぶ平の言うことがおもしろかったことのない編集者

波平さんの頭の1本の毛はちぢれてますが、陰毛ですか。
（東京都　平太）

なにを申すか、無礼者！　ちぢれた毛がついているとなれば、彼こそ究極の波平さんである。捕獲して大切に育てよ。
すでに読者が忘れてるようで怖い究極シリーズ担当だった編集者

やることは、やりました。あとは、あなた次第です。それでは、期待してます。
（福岡県　P・SMOKE　14歳）

あっ、いや、困ったな。期待してくれるのはうれしいんだけど、なんだか期待に沿えなかったときには見放されてしまうような、威圧的な雰囲気があるのが気になるところ。なにに期待してんのかわかんないのは、もっと気になるところだな。もうちょっとちゃんと早起きするの期待してんのかな。それとも女グセの悪いとこ、はたまた酒グセの悪さ、いややっぱいちばんの問題は原稿が遅いってことか。でもそんなの読者ちゃんには関係ないしな。借金を早く返せってこと……それも違うなあ。
ドツボにはまる編集者

編集者さん。あなたの隣の机にいる編集者は、裏でなにやってるかわかりませんよ。その隣の人だって、裏でヘンなことしてるかもしれない。じつはホモだったり、ヘンなおじさんだったり、SM好きだったりね。もしかしたら、あなたの命を狙ってるかもしれない。ふつうの顔をしていても、それは仮面だ。偽りの仮面なのだ。そう思って見てみなさい、隣の人を。しかし、じっと見てはいけない。あなたがその人の正体を知ったことがその人にバレたら……。
（秋田県　プチワラ）

女性の少ないファミ通編集部において、なぜかオレ様の席の両隣は女性である。左隣が本田やよいで、右隣が渡辺美紀だ。しかも渡辺美紀の隣はイザベラ永野。5人しかいない女性編集者のじつに3人もが、このオレ様の周辺に集まってるってわけよ。まさに両手に花状態だぜ、ハッハッハ。
ほんとはキンキン声がうるさくてなんとかしてほしい編集者

載ります、載りまーす！
（静岡県　浜松ビジネスアカデミーの生徒A）

降ります、降りまーす！　さっきから降りるって言ってるのに、先に載せやがって……クソッ。降りる人が優先って、先生に習わなかったのかよ、フン。
（静岡県　浜松ビジネスアカデミーの生徒B）

こりゃキレイにまとめたね。おい、座布団2枚持っといで。
ここ10年ほど『笑点』を見てないけど、オープニングの音楽は鮮明に覚えてる編集者

このコーナーを利用して、全国各地の変わったジャンケンを調査してみませんか。ちなみにボクの地元の宮崎市では、「ジッケッピ」というかけ声でやります。
（宮崎県　寒川和真　16歳）

オレの田舎の埼玉県春日部市では「チッケッタ」だったな。これはわりと全国にちらばってるかな。あとオヤジの田舎の宮城県利府町では、「ジャンケン、じゃがいも、さつまいも」。んであいこのときは、「あいこでアメリカ、ヨーロッパ」ね。ジョルジョ中治の田舎の兵庫県揖保郡太子町では「インジャン、ホイ」だって。ってことで、全国に55万の発行部数を誇り、なおかつアホなことに全力を傾けるファミ通ででしかできないであろう、〝全国ジャンケンのときにはこんなかけ声をかけるんだぜマップ〟の作成に着手することをここに宣言するぞ！　読者諸兄から送られてきた「オレの地元じゃ、ジャンケンのときこんなかけ声をかけるぜ」っていうはがきを受けつけるんで、みんなよろしくな。〝べーしっ君を見る人とはがきの続きを読む人はどっちが多いんだろう、悩むなあもう〟アンケートのように、空振りに終わるのはもうごめんだからな。ほんと、頼んだぞ。
アンケート好きな編集者

インスタントコーヒーは3分待たないと飲めないと思ってるヤツが、1億3000万人のなかに10人はいるはずだ。
（広島県　マイルドセブン　14歳）

いないよって言いたいところなんだけど、9月25日号でクシャミするときに「ハクショ〜ン大魔王」なんて言うヤツはいないって書いたら、予想以上に反論のはがきが届いたからな。こんなヤツもいるのかも……。
世間の広さを実感した編集者



'95年以降フロン12は使用禁止だから、その時点で取りつけてあるエアコンをフロン134a用に替えなきゃいけないんだぜ。20万円かかるぜ。みんなよく黙ってるね。

おたよりのあて先は180ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。

「サンバでお習字」

Somebody Ohshuji



サンバ賞 2569ガバス

大根くれって言うと全部てめえで食う鬼嫁

(ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁)

by 2時のワイドショー

新潟県　十四代石川五右ェ門

鬼嫁という単語を考えたテレビ局のかた、ナイスです。番組は終わってしまいましたが、がんばってください。

ルンバ賞 2069ガバス

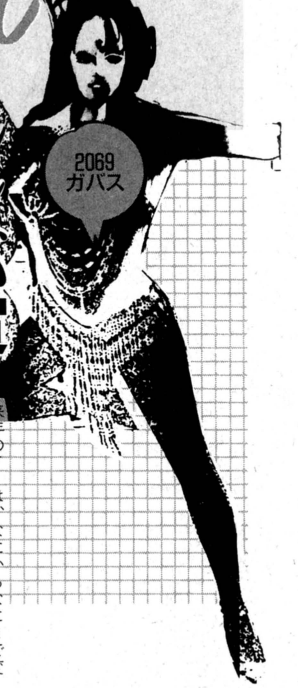
ホンダ、去る

(ボンバザル)

by マクラーレン、セナはどーなる?

茨城県　ドアドアⅡ

来年のF1は、なにからなにまで変わって激動の年になりそうです。でも、亜久里は相変わらずだと思うな。



ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

なんでもBest10で人気の細倉ゆたか著『炎舞う』を①〜⑤巻まで一気に読んだ。こりゃ、おもしれーや。

マンボ賞 各1569ガバス

東京都　ハニマル

三木「NO! マジかよ あのババア」

(ミッキーのマジカルアドベンチャー)

by ジェームス

こんにちは、仮面夫婦です。町で見かけたら、遠慮せずに気軽に声をかけねっ♡

岐阜県　すてないで

だいぶすてるよん あのエロ本

(ダービースタリオン全国版)

by すてないで

いざ使おうとしたとき、秘蔵のエロ本が無くなっていたときのショックはでかい。

長崎県　はまじのじ

サザエアイス

(3×3eyes)

by 海の幸

アイスクリームにはフルーツ類がベストでしょう。やっぱ魚介類は、ちょっとねぇ。

青森県　ポン・チー・カン太

それじゃあブレンド

(ソルジャーブレイド)

なんとなく喫茶店に入って、なんとなくオーダーするにはちょうどいい言葉です。

盆踊りな人々 各1069ガバス

野人の体毛は赤いんだぞ！　ってなワケで**体毛ギャル**は、だれだっていやです。それにしても、このまえテレビでやってた野人と人間の混血というのはスゴかった。もろに復元された原始人の顔をしてたもんな。ちんちんもブラブラだったし。まあ、それはそれとして、よい子のみんなは、**怖い粉**には絶対に手を出してはいけませんよ♡

それいけパンパース!

(それいけアンパンマン)

ばい ムーニーマン

香川県　愛染

体毛ギャル

(タイムギャル)

by ちんかんかた

宮城県　サルが去る

怖い粉

[ゴダイゴ]

by ミッキー○野

あぶなくてスマン!!

広島県　まじかるだるる〜

横山やすし残酷死!!

(横山光輝三国志)

by 無念

兵庫県　SHOW RYU KEN

さんま、しのぶ離婚

(サンダーフォースⅣ)

by 子はかすがいの甘なっとう

和歌山県　木の葉ドン

さっぱりお吸物

(つっぱり大相撲)

by 秋の七草

東京都　三国太郎太

じんましんが……

(マジンサーガ)

by サバはキケン

愛知県　村上健剛

拝むぞぉ〜!!

(織田無道)

by 霊の身になってみろ

長崎県　曹俵

変則ガバス制

第23回 なんでもBest10

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。
特等席は969ガバス、2等席には各569ガバスを進呈!!

今回	前回		得票
1	7	スラップファイトMD	223
2	1	南野陽子	100
3	11	冨カン	86
4	54	アニスファームちゃん	76
5	60	林原めぐみ	62
6	—	とりごいニ世四コマデビュー宣言	52
7	—	ハナ毛切りバサミとゆかいな仲間たち	50
8	20	東京パフォーマンスドール	43
9	—	Qlairの吉田亜紀	37
10	25	mamiのRADIかるコミュニケーション	25
圏外	—	キダ・タローを励ます会(3票)、スキスキスー(1票)中学校書道日本一の高井裕子(1票)、冬彦ちゃん(1票)ほか	

●総評　毎回、手書きで投票してくる『スラップファイトMD』。ゲーセン版の東亜プランのシューティングがオリジナルなのだが、根強い人気をもっているらしく、ほかの何人かからも票が入っている。東京パフォーマンスドールへの投票も毎回手書きである。少々、字が汚いのが難点だが、書いてある文章は、どのはがきも必ず読んでいるので、スペースがあまったら、なんでもいいからコメントを入れてくれるとうれしいぞ。

●細倉ゆたかのコーナー　都内のふたりの女性から集中的に票を得ている、累計14位の細倉ゆたか。このたび、宙(おおぞら)出版さまのご好意で細倉先生のコミックスを贈っていただいたのだが、これがおもしれーんだわ。『炎舞う』という作品はホモマンガではなく、ホラーマンガなんだけど、その他の作品はすごくえっちなホモマンガが多いみたい。ちなみに細倉先生自身はホモではなく、れっきとした女性らしい(たぶん)。

いままでの累計

今回	前回		得票	今回	前回		得票
1	1	南野陽子	3268	11	10	NHKくらしのジャーナル上田早苗	557
2	2	中井美穂	2439	12	12	JR追分駅前通りファミコンショップダグラス	504
3	3	電気GROOVEのオールナイトニッポン	1618	13	13	KATSUMI	502
4	4	さだまさしのセイ!ヤング	1486	14	14	細倉ゆたか(ホモ漫画家)	466
5	7	スラップファイトMD	1001	15	15	せいとうちやこ	398
6	5	シフ	842	16	16	杉本理恵の笑顔	397
7	6	奈良鹿太郎	816	17	20	東京パフォーマンスドール	362
8	8	スーパーリアル麻雀PⅢの芹沢香澄	768	18	17	アタリジャパン・ムーミン	357
9	9	鈴木杏樹	691	19	18	高見みゆき	351
10	11	冨カン	616	20	19	レッキングクルー	333

今週の特等席

1票(44位)

東京都　物体ニーリー



2等席な人々

●1票(44位)



山口県
あぶない丸ペン

●5票(26位)



愛知県
キュウタロウ

●1票(44位)



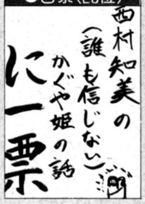
秋田県
プチワラ

●1票(44位)



愛知県
ケチ瀬ケイ亮

●6票(25位)



群馬県
おれさま

●1票(44位)



神奈川県
広田賢史

各1869ガバス

読者の4コマ

これと同じ経験がある人、文通しませんか? あて先は「ひろしと文通」係。よろしく!!

愛知県　ひろし



●選評　パンツに付いた鼻水をそのままにしておくと、パリパリに乾いて余計に大変です。

変なマンガでゴメンナサイ。私ってHなんですよ。でも、載せてね♡　オネガイシマース。

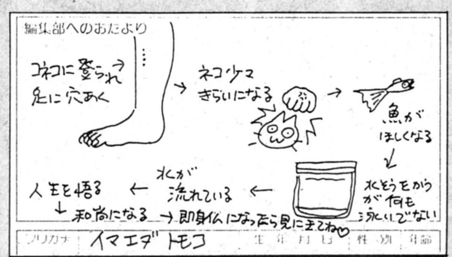
神奈川県　やゆよ



●選評　Hな女の子は大歓迎である。Hなマンガも大歓迎であるが、大抵ボツになります。

1169ガバス

今週のアンケートはがき



愛知県　今枝智子

●選評　なかなか波乱万丈のライフスタイルである。この調子で毎週アンケートはがきをプリーズ・ミスター・長島。

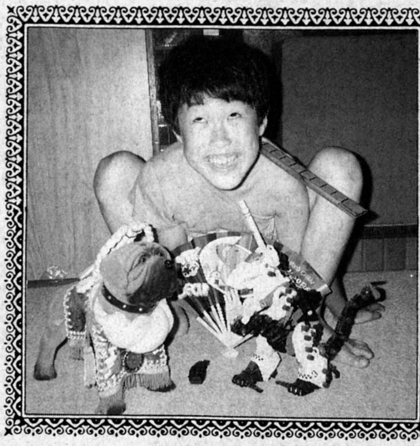
ファミ通町内会

それぞれの扇子

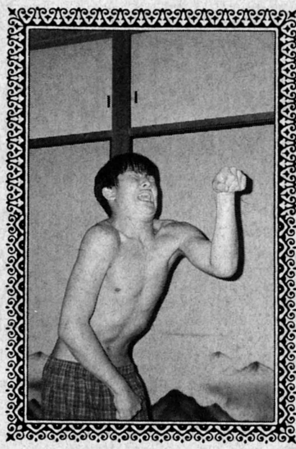
テレビ番組のワンシーン。お帰りおばさんが掃除しているそばで、とんねるずの貴明が吸いかけのタバコを火のついたまま次々と投げ捨てている。ムキになって掃除し続けるお帰りおばさん。その姿がおもしろいらしい。良識ある人間からみれば、じつに低俗なギャグである。だが、世の中にはいろんな人がいるわけで、腹を抱えて笑っているヤツもいるのである。センスの違いですかね。

各1000ガバス

地球にやさしい人たちが集まってくれました わくわく動物ランド



神奈川県 門田将士



静岡県 なおちん



秋田県 安良薬品店

各888ガバス

私も街のレポーター



◆1枚の写真から肖像画を描きます◆

●お子様の百日記念肖像画 ●結婚記念肖像画
●見えづらい写真、復元肖像画（モノクロ写真でもカラー肖像画ができます） ●その他

アート工房セイジュウ 御連絡先 ハバナ TEL [redacted]-3-0685

沖縄県 ザビエル

マヌケなヤツほどマヌケです。

●選評 一点の曇りもない逆版に鏡の国のアリスもガチョーン。島耕作はカチョー。



三重県 大北亮

●選評 まわりのゴキさんは何でせう？



愛知県 ペラリロ

どんなマンガなんでしょうね。

●選評 ポッカリと浮かぶ白い雲に摩訶不思議な看板。不条理でやんス。

800ガバス

労働者の喜び！社会主義はいま



愛知県 I play to lose

社会主義国――中国の工場。

●選評 軍人さんも工員さんもハッピー？ 明かるい職場のようです。

800ガバス

拙者は忍者でござるにんにん



銭天牛の今日のあなたは

13日

★牡羊座（3・21～4・19）スポーツなどで力みすぎないで。けが注意。
★牡牛座（4・20～5・20）忍者の如くあれ。密謀・根回し、調査事は吉。
★双子座（5・21～6・21）人の動きしきり。

大阪府 サンドペーパー

●選評 星の流れに身をまかせたら忍者になった私。ああ、神さま助けて！

1000ガバス

世界が平和でありますように



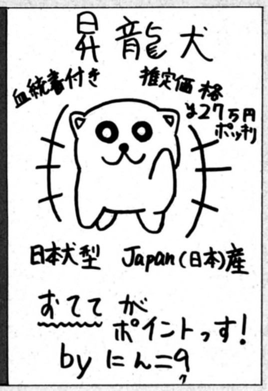
兵庫県 前田尚ズズズ

たくましく育ってくれたまへ。

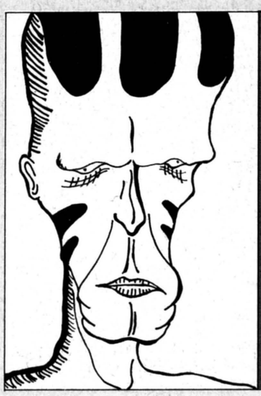
●選評 肋骨が折れるほど抱き合えば、人種や性別を超えてわかりあえるさ。なぜ？ それは愛の力。

各1500ガバス

単発イラスト道場



山形県 にんニ9



茨城県 シムドメコ

今晩のおかず



晩めしはセブンイレブンで済ます毎日。ほしいものが何でもあるというコマーシャルにだまされて通っているんだけど、某県流山店にはツナサンドがありません。腹ワタが煮えくりかえってグウです。この怒りを鎮めるため、またいらぬウハウハ雑誌を購入してしまいました。…………ごちそうさまでした。ゴックン。

私の報告書

各555ガバス

◎白石正三に挑髪された。
東京都　尾関淳一

◎不良の友人に2千円貸したら、なんと返ってきた。
栃木県　六足花伝語

◎最近あんまりフィットしない。
岐阜県　美濃死鬼

◎任天堂の社長は横山やすしに少し似ている。
長崎県　ガバンチョ

◎任天堂は歌に凝っている。
愛知県　山王中キング

◎流行社会には納得できない。
宮崎県　プリーズ



◎バーモントの国から帰ってきた今夜のカレーは絶品だった。
三重県　コージロー

◎ぼくの家の近くには惨獄死と呼ばれるチームがある。
大分県　焼肉ヒカリ

◎うちの屋根に雑草が生えた。
埼玉県　馬面三郎

◎ぼくの田舎がダムになる。
埼玉県　LA BOY

◎友人の机のなかから注射器が見つかった。
島根県　PC変人

◎ぼくの友人の兄はGコードを失敗して彼女にフラレた。
青森県　ドラグレート

◎学校にはウシが出るという伝説があるらしい。
広島県　ハーリー

◎中村は柔道の昇段試験の試合で2秒で負けた。
静岡県　なおちん

◎YENショップ武富士のコマーシャルで3回抜いた。
山梨県　グレープマン

◎今日三沢光晴にたしなめられた。
岡山県　全日本普及協会

◎ターザン後藤はサインをくれない。
大分県　お○む

◎アルツ鈴木のダルシムはあまりにも似すぎている。
北海道　ぱる

◎先日、体育館でポロリがあった。
新潟県　必勝くん

◎老けた………。
広島県　まじかるだるる～



りろりろ

田中ひでお



ファミ通町内会



埼玉県　ぶぶぶぶ

投稿のオキテ

●超絶倫人気を誇るぼくたちみんなの町内会。今週から担当者が変わってしまったようです。非常にデンジャーな編集者らしいので、投稿するときはお祈りを忘れずに。●心と肉体の解放を目指すラディカル アンド バイオレンスなコーナー、異形の肖像は内容一部修正、緊張緩和となりました。遺憾です。てなわけで、新タイトルを募集するのだ。脳汁をしぼりだして、ナウな感覚のネーミングをブリバリにデリバリーしてほしい。ただし条件は前向きなヤツ。エロ、グロ、ナンセンスはもちろん、前かがみもダメだぞ。採用者には1000ガバスを贈呈だ。●お手軽な感じがいま受けています、と、いえば私の報告書のコーナーだね。うっふん。どーも最近、パワーダウンぎみなので、発奮して投稿してほしいのだ。うっふん。●写真ネタはかならず、本人および本人の承諾を受けたものを投稿するように。無承諾なものが判明した場合は、こっちにも考えがあるぞー、ぷんぷんなのだ。肝に命じよう。さん、はい。●明日はどっちだ(連絡待つ)。

あて先は………　**ファミ通町内会各コーナーまで**

URANAI 占いコーナー

開運

占う人 福田春富先生



福田先生は、名刺だろうがパイオツだろうが、どんなものからでも占えるぞ。

迷える子羊救済

数ヵ月まえ、夢のなかで「あなたは"ゆみ"という名前の人と結婚する」と言われた。その数日後、母も同じ夢を見たそうです。それ以来"ゆみ"とつく名の人に会うと、気を使ってしまいます。あの夢は何を意味していたのでしょうか？　（大阪府　良希）

夢には正夢というのがあります。正夢かどうかは将来わかることでしょう。この夢は結婚ではなく、異性へのあこがれ、願いを表わしています。あまり気を使わずにラッキーな出会いがあることを期待するようにしてください。音霊では"ゆみ"は"弓"となり、目的や志望を決めなければならないことを暗示していますが、本当にゆみさんと結婚できたらすばらしいですね。24〜28歳ごろに結婚がめぐってくるでしょう。お母さんが同じ夢を見たのは、その話が潜在意識にあったためでしょう。

●悩みごとを書くときは、わかりやすく、こと細かに書こう。ズバッと解決まちがいなしだ。

今週の運勢　10/26[月]→11/1[日]

1月生まれ　思いがけなく問題に出会い、吉凶両面があるでしょう。影にまわっての批判や悪口はつつ抜けなので厳重注意。勉強は予定通りに。金運は出費がち。1と6、黒とピンク、竹細工、愛の詩集、火曜、日曜は吉。

2月生まれ　大口を叩くとあとが恐い。友だちとはふざけてケンカがケガにならないように。勉強はテスト対策に重点を。異性運は当って砕けろの心構えが必要。3と8、青、紺色、レターセット、小箱、水曜と金曜が吉。

3月生まれ　目標ひと筋に進め。浮気心はペースを乱しがち。困ったときは目上の人か、友人の助言が吉。勉強では難問解決、飛躍のきざしあり。2と7、赤と黄、キャンドル、アイドルのポスター、火曜と土曜がラッキー。

4月生まれ　理想は高く掲げよう。知的好奇心が高まりがちなので、見聞を広めるのがよい。異性では、あこがれの人が現われそう。2と7、青とオレンジ色、グッズはデイパック、テレホンカード、土、日曜日がツキを呼ぶ。

5月生まれ　週初めは弱い運だが、考えしだいでは好転します。マンネリの壁を越えるのが秘訣。戸締りや火の元には注意。異性、勉強とも気が多いと失敗しそう。4と9、白と黒、ミニカー、安い時計、水曜と金曜がよい。

6月生まれ　冒険よりも安定を求めよう。約束と予定を守り、紳士的に行動するとき。スポーツはレギュラーが狙えるかも。異性は3人組のひとりに的を絞れ。1と6、緑、えんじ色、湯のみ茶碗、ベルト、月曜と木曜が吉。

7月生まれ　いいカッコをして意地を張り、無理をして体を壊さないように。言葉の失敗、スピードに注意。勉強はヤマカンもときにはよし。3と8、緑とグレー、バインダーノート、玉子型のオモチャ、火曜、木曜が吉。

8月生まれ　月曜につまずくと、全体が落ち込みそう。人助けなど、一日一善で運をつかめ。預かり物、靴の紛失に注意。お金は無駄使い多く、散財運。5と10、黄と青、レンズ、サイコロ2個、火曜と日曜に運がありそう。

9月生まれ　おせっかいと善意の押し売りはマイナス。前半はマイペースで。後半は相手に合わせる心がけが大切。好きな人にはラブレターを。3、8、ピンク、紫色、アルバムと哲学書か心に関する本、月曜日と金曜日が吉。

10月生まれ　堅実運なので家庭を大切に。レディーファーストで行くのが吉。勉強は復習、ノート整理を中心に。運動は野球、サッカーがよい。健康運は良好。4と9、白と黄色、タイヤキ、中古のゲーム、月曜、木曜がよい。

11月生まれ　交際面は歯車が合わないが、気にせず自然体で行こう。勉強は時間より内容が大切。心身の疲れに注意。異性とはすれ違い、見込み違いの仲に。5と10、黒と紺色、穴開きコインと切符、木曜日と日曜日が吉。

12月生まれ　能ある鷹は爪隠すのことわざどおり、実力を隠すのが利口。目上には素直に、目下には心配りを。ギックリ腰とヒザの故障に注意。1と6、白とオレンジ色、シュズ、マスコット人形、月曜日と金曜日が吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



期　ぼくは性格が暗いと言われることがあります。その理由はあまり人としゃべらないからです。でも、言わなければいけないときには、ちゃんと自分の意見を言っているつもりです。ライガーさん、自分の考えかたは間違ってはいないでしょうか？

長崎県　新えい隊長　16歳

道　キミの考えかたは間違っていないよ。言わなければいけないときに、自分の意見を言っているんだろ？　そういうときに何も言わないようだったら、まあ問題はあるよな。だけどキミは信条を持って行動しているのだから、もっと自分に自信を持って！　16歳でちゃんとした考えを持っているんだからね。ホント、キミはエライ。私から1ポイントあげよう。これが20ポイントたまったら、試合に招待するぞ！

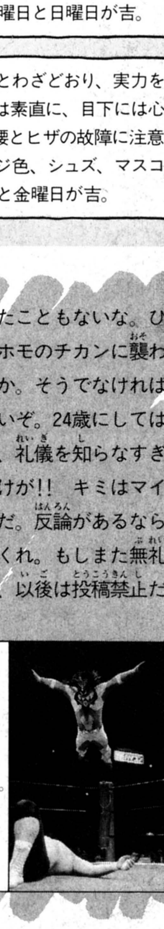
義　何がリッパなホモになれだ。悪の道へ入ってどうする？　人間だれもが好きかってにやって、どこがおもしろい。自分の行動パターンにせいげんを加えることこそ真の文化といえるのだ(原文のまま)。

岡山県　正義　24歳

殺　以前このコーナーで答えた内容に関する意見だね。ところでキミに聞いてみたいんだけど、ホモが何で悪の道になるの？　私はそんなこと思ったこともないな。ひょっとして昔、ホモのチカンに襲われたんじゃないか。そうでなければ、キミは視野が狭いぞ。24歳にしては字がキタナイし、礼儀を知らなすぎるよ、このたわけが!!　キミはマイナス20ポイントだ。反論があるなら、はがきを送ってくれ。もしまた無礼な内容だったら、以後は投稿禁止だ。

獣神に聞け!

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！　恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!

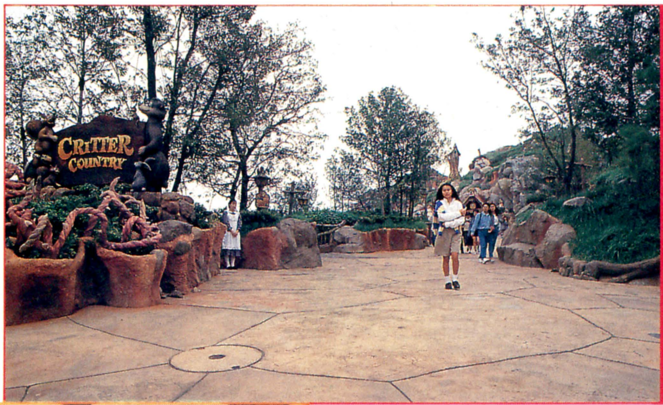


意見をいうのはいい。しかし礼節を忘れるな！

VIVA!! Tokyo Disneyland

10月１日にオープンした『スプラッシュ・マウンテン』を中心に東京ディズニーランドを大紹介。これがもー楽しいの、なんのって。





➡新エリア・クリッターカントリー入り口。



⬅ばしゃっと濡れるかどーかは神のみぞ知る。



'83年にグランドオープンして、来年はオープン10周年を迎える東京ディズニーランド。読者のみんなのなかにも、もう何度も行っちゃったヨーン。なんつー人もいて当然である。だって、こんなに楽しいところはほかにないのだもの。

その東京ディズニーランドに、去る10月１日にオープンした、通算37番目の最新アトラクション。それがこれからドババババーっと紹介する『スプラッシュ・マウンテン』なのである。ホレホレ、アンタもぜひ楽しんでみなさいってば。





➡ウエスタンリバー鉄道越しに見てみる。



⬅ドバッとあがる水しぶき。迫力満点の図だ。

The 37th New Attraction!!





⬅うさぎどんをつかまえるためのわなにかかってしまったドジなくまどん。こんな調子で、"笑いの国"をめざすうさぎどんを追いかけていく。

3年ぶりの新アト

『スプラッシュ・マウンテン』は、ファンタジーランドとウエスタンランドのあいだ、アメリカ河のほとりに位置する、新エリア・クリッターカントリーにある。『スター・ツアーズ』以来、新しいアトラクションの登場はじつに3年ぶり。

では、『スプラッシュ・マウンテン』とは、どんなアトラクションなのか。ひと言で簡単に説明してしまうとすれば、急流下だりコースターってところか。最大の魅力は丸太舟に乗って、5階建てのビルのてっぺんから、45度の角度で一気に急流を滑り落ちることにあるのだが、そこには、やっぱりディズニーの世界がたっぷりと散りばめられている。

『スプラッシュ・マウンテン』のベースとなっているのは、映画『南部の唄』。'46年に公開された作品である。一度体験しただけで、その

SPLASH MOUNTAIN





⬅いたずら好きのうさぎどん。今日も今日とて、いたずらを……。

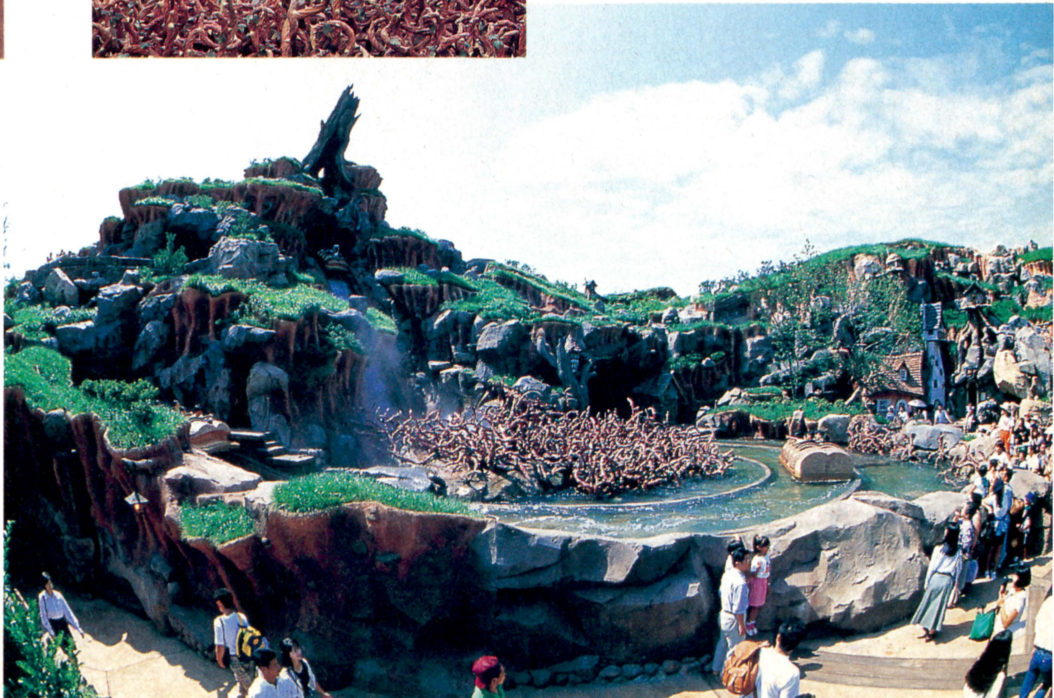


⬅最高時速60キロで滑り落ちる。ひょっとしたら濡れるかもしれないけど、平気だよね。

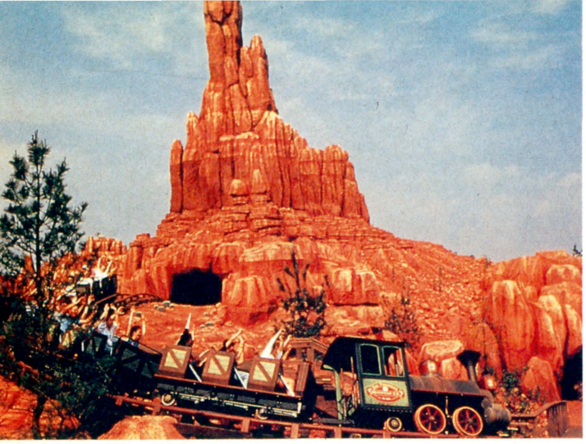
SPLASH MOUNTAIN

ラクション

映画を見た気に、見たい気にさせてくれる。クリッター(小動物)たちが『ジッパ・ディー・ドゥー・ダァー』という曲に合わせて、踊っているのに見とれていると、いつの間にか、何も見えない真っ暗闇を丸太舟は上がっていく。突然開けた視界は45度の急流。なすすべもなく、水しぶきをあげているいばらの茂みに滑り落ちる。次の瞬間、目の前に巨大な水しぶきが上がる……。



⬅アメリカ河から見た『スプラッシュ・マウンテン』。あらためて、そのスケールの大きさがわかる。



⬅機関車を模した『ビッグサンダー・マウンテン』。

ウエスタンランド



⬆熊たちが演奏する楽曲を楽しむ、『カントリーベア・シアター』。心がなごむよ。

西部開拓時代のアメリカをモデルにしたウエスタンランド。ここでは、廃抗を猛スピードで駆け抜けるコースター『ビッグサンダー・マウンテン』がいちばんのオススメ。クネクネと曲がりくねった軌道を、狂ったようなきしみ音を立てて爆走する鉱山列車に歓喜せよ。

18頭の熊たちが一生懸命カントリーミュージックを演奏する『カントリーベア・シアター』もぜひ見てみたいもの。

ディズニーの世界を一度に楽しめるといえば、ファンタジーランド。東京ディズニーランドのシンボルとも言えるシンデレラ城を中心に広がる世界だ。目うつりしそうなくらいにたくさんあるアトラクションのなかで、編集部のオススメベスト3は『ホーンテッドマンション』に『ピーターパン空の旅』、そして『イッツ・ア・スモールワールド』。

ファンタジーランド





アドベンチャーランド

アトラクションにあふれている冒険とロマンの世界・アドベンチャーランドでは、やっぱり『カリブの海賊』なのだ。キャプテンといっしょのボートに乗り込んで、いざ海賊たちのいるカリブ海へ。酔っぱらったり、街に火を放ったり、乱暴し放題の海賊たちは迫力十分だぞ。

ポリネシアンテラス・レストランではミッキーたちのショーを楽しみながら、ディナーをいただこう。(ディナーショーのみ、予約制)



⬆海賊たちがワンサカ待ち受けるカリブ海をクルーズする、『カリブの海賊』。海賊たちが暴れまわるスリリングなシーンが展開。



➡意外に知られていないミッキーのショーが、ポリネシアンテラス・レストランで楽しめる。近くのチケット売場のみで予約受付。

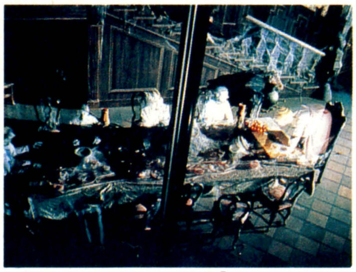
ワールドバザール

ミッキーやドナルド、グーフィーのイヤーキャップに名前をししゅうしてくれるシグネチャーショップ。クッキーやパイを売っている、ペイストリーパレス。など、おみやげを買おう。売切れを心配せずにおみやげは最後に買うのがよいでしょう。ショップは園外両脇にもあるよ。



➡クッキー・パイを買うならペイストリーパレス。





⬆ファンタジー度満点の『ホーンテッド・マンション』。怖いというより不思議議である。

⬅世界中の子供たちの人形が各国の民族衣裳で"世界はひとつ"を歌いあげる。





⬅自分の切り絵をサクサクッと実演販売してくれる『シルエットスタジオ』。

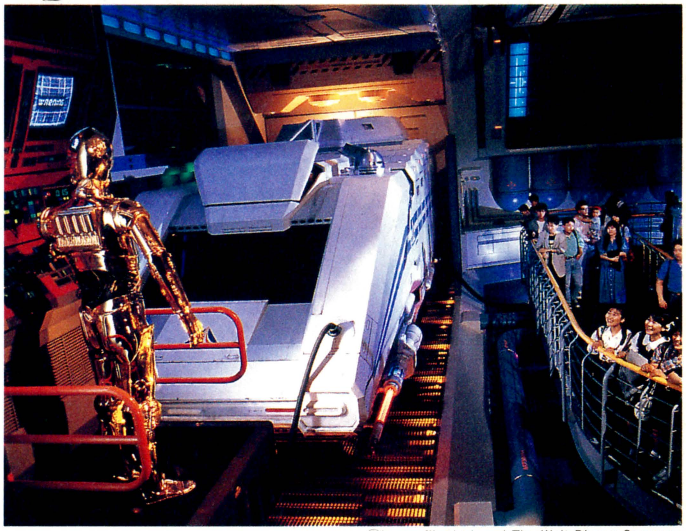
VIVA!! TokyoDisneyland

宇宙と未来の世界・トゥモローランドには、ファミ通読者に縁が深そうな『スターケード』、ディズニーとジョージ・ルーカスが生み出したアトラクション『スター・ツアーズ』など。とにかく、『スター・ツアーズ』は絶対チェックしたうえで、マイケル・ジャクソンの『キャプテンEO』に飛び込め。



➡マイケル・ジャクソン、ジョージ・ルーカス、フランシス・コッポラが作った3Dミュージカルアドベンチャー。

トゥモローランド



➡スタースピーダーで飛び立つ未体験スペースアドベンチャー。

Ⓒ Lucas film Ltd. and The Walt Disney Company.

パレード

東京ディズニーランドのパレードといえば、『東京ディズニーランド・エレクトリカルパレード』。日が落ちた夕方から、色とりどりのネオンを散りばめたパレードカー＆ミッキーたちがパーク内をパレードするのだ。週末に開催されるこのパレード、彼女とデートの最中なら、雰囲気がぐっと良くなって、ふたりの仲がより親密になることまちがいなし。





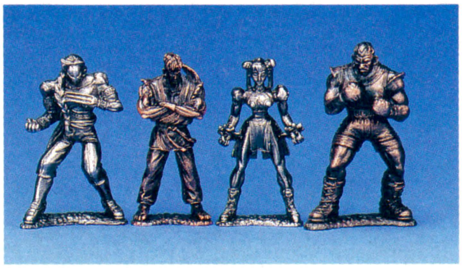
⬅⬇パレードも見逃しちゃいけないのだ。入園時にもらうパンフレットで開始時間を確認せよ。

GOODS

アッパレなファンキーガイ＆ガールな諸君、元気に日々の鍛錬に励んでいるかい。今日は特大ウーンとキバッててんこ盛りのグッズがズバズゴ股間に刺激がピュー。全身プルプル痙攣ショック！　まぁ、ウキウキ気分のグッズでしょ。







⬆⬅⬉『ストリートファイターII』のキャラクターグッズを一挙に紹介するぞ。ひとつ目は、上に勢ぞろいした『ストII』人形。これはガチャポンで手に入れることができるのだ。お値段は手ごろだから、集めだしたらどうにもとまらない？　ふたつ目は、キラキラ輝く『ストII』バッチ。全部で48種類もあるぞ。このバッチはキーホルダーとするのもよし、パワーアップパーツでコマのように回してバトルするのもよし。使いかたはお好み次第。最後は、ズシリと手ごたえのある『ストII』メタルフィギア。精密なディテールにクラクラしちゃう。●カプセル　各100円　キャラコバッチ　各300円　鋼の戦士　各千980円　バンダイ　☎03・3847・5151





⬆美しいピアノの音色は心を和ませてくれるよね。この小さなピアノなら、置き場所にも困らない。しかもPCM音源を使用しているから音は本格派。さらに、10曲ものデモ曲が内蔵され、自動演奏もできちゃうのだ。**●デジタルミニピアノ　グロリア　38000円　河合楽器　☎053・457・1287**

⬆フランスの気品漂う、おしゃれでシックな腕時計(いいわぁ)。シンプルなデザインのなかにイキなセンスがチラリと見え隠れ。ちょっとムーディーな大人の味わいがそそります。カラーリングは黒、グレー、シルバーを基調とし、フォーマルな装いにピッタリ。**●アラン・ドロン　ブランドウォッチ　23000〜25000円　シチズン時計　☎03・3342・1231**

VERY GOODS

AMステレオ対応のヘッドホンステレオ

AMステレオが放送されているけれど、だいぶ世間に浸透してきているようだ。実際、AMステレオに対する関心は集まっている。現在発売されている新製品の多くは、AMステレオが標準装備になっているし、ヘッドホンステレオにも導入されるなど、AMステレオの普及率は目ざましいものがある。これってFMがステレオ放送になったときと同じように、あたりまえになりつつあるのかな。もうAMステレオなんて珍しくないのかもしれないね。

アイワ　☎03・3827・3111



⬇女性の声で動作状態を確認できるボイスナビゲーションなど、最高機種にふさわしい高機能を満載している。
●HS-JX929　45000円



⬆重低音再生回路(DSL)の働きで音に迫力。３色LED充電残量シグナルで、残りの再生時間がすぐわかる。急速充電は10分。**●HS-RX626　23500円**



⬆主要都市で放送されている104あまりのラジオ局があらかじめメモリーされている。フルリモコンでテープの操作はオマカセ。**●HS-RX727　29000円**



⬆前後１曲の頭出しができるミュージックセンサーや、ロックなど４つのモードで聞ける音楽ジャンルポジションを搭載。**●HS-JX828　34000円**

VERY GOODS

CD

竹内まりや
Quiet Life



●MMGビクター／発売中／2900円［込］

5年ぶりのニューアルバムがついに完成！ プロデュースとアレンジは当然、山下達郎。6曲目の『THE CHRISTMAS SONG』以外の11曲が竹内まりやの作詞作曲。「自宅の食卓の上に置いたキーボードから生まれたメロディーと、パズルのように遊びながらはめ込んでゆく歌詞とでできた曲」という本人のコメントだ。タイトルどおりの「心おだやかな暮らし」のなかで彼女が見つけたステキな歌なのだ。

杏子
Naked Eyes



元、バービーボーイズのボーカリスト、杏子がソロアルバムを制作。CMソング『DISTANCIA～この瞳の約束～』など10曲。

●キューンソニーレコード／11月1日発売／2800円［込］

GAO
ロバロック



『君にゆられて』など9曲を収めたサードアルバム。タイトルはGAOが親近感を覚えたという、ロバから取ったものとか。

●バップレコード／11月1日発売／2800円［込］

BAHO
HAPPENINGS



チャーのユニット、BAHOがアルバムをリリース。ライブ感溢れる作りになっている。ジャケットのイラストは江口寿史。

●江戸屋レコード／発売中／2800円［込］

聖飢魔Ⅱ
恐怖のレストラン



2年ぶりの大教典（アルバム）が発布される。9月21日に先行発売されている『満月の夜』も収録。悪魔のおたけびを聴け。

●キューンソニーレコード／発売中／3000円［込］

ゲームミュージック
グラディウス



パーフェクトセレクションと題したシリーズ第2弾。前回に収録されていなかった曲をセレクト、アレンジしてある。

●キングレコード／11月6日発売／3000円［込］

ゲームミュージック
ドラゴンクエストⅤ



初回特典つきの2枚組アルバム。1枚はNHK交響楽団の、もう1枚はゲームのオリジナルサウンドをそれぞれ楽しめる。

●アポロン／発売中／3600円［込］

BOOKS

宝島特別編集
ぼくらの時代大年表



昭和30年から60年に起こったカルチャー歳時記。各時代を彩ったスターたち、センセーションを巻き起こしたヒット商品、時代の先端を走っていたファッション、お茶の間をにぎわした名物テレビ番組などなど、庶民の現代史がつづられる。その時代をあらためて認識できるのだ。ページを開くとノスタルジックな香りがプンプンしてくるぞ。

●JICC出版／1300円［込］

芦田俊
8マン・その存在と時代の研究



'60年代のさまざまな出来事を『8マン』と絡めながら考察。

●リム出版／880円［込］

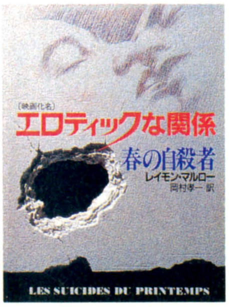
沼田朗
なぜ猫は可愛いか



猫に関することをクイズ形式で出題。猫の知識が身につく。

●祥伝社／750円［込］

レイモン・マルロー
春の自殺者



公開中の話題の映画『エロティックな関係』の原作本だぞ。

●早川書房／480円［込］

VIDEO,LD



Princess Princess VIDEO SINGLES 1987-1992

大好評(だいこうひょう)のCDに続(つづ)いて、ビデオもベスト版(ばん)がリリースされるプリンセスプリンセスのみなさまなのだっ。すでにCDは持(も)ってるよーんって人(ひと)には絶対(ぜったい)に楽(たの)しめるクリップを満載(まんさい)。秘蔵(ひぞう)の『恋(こい)はバランス』から、最新曲(さいしんきょく)『晴(は)れた日(ひ)に』まで、プリプリのすべてを君(きみ)のその大画面(だいがめん)テレビで、味(あじ)わってほしいのである。抱(だ)きしめてほしいのである。

●ソニーレコード／70分／10月21日発売 5500円 収録曲：『DIAMONDS』ほか全16曲。

劇場版 ツイン・ピークス



あの人気ビデオシリーズ『ツイン・ピークス』のテレサ殺害事件とローラ・パーマー最後の7日間を描くサスペンス巨編。これを観てから、ビデオシリーズを観るのがイイのだ。

●パイオニアLDC／135分／発売中／15800円 監督・出演：デビッド・リンチ、出演：カイル・マクラクランほか。

ヘルレイザー3



クライブ・バーガー原作の超人気ホラーシリーズ最新作ッ！　不思議な箱で地獄から呼び出される魔導士たちが今回はニューヨークを血まみれの地獄へと変えてしまうのだ。

●徳間ジャパンコミュニケーションズ／113分／11月1日発売／14800円［込］ 監督：アンソニー・ヒコックス

スター・トレックVI 未知の世界



ついにスター・トレックが完結!? 舞台は23世紀、クリンゴン星の月が大爆発してしまう。カークは連邦代表として、交渉に出向くがクリンゴン帝国に捕らえられてしまい……。

●CIC・ビクタービデオ／114分／発売中 16000円 監督：ニコラス・メイヤー、出演：ウイリアム・シャトナほか。

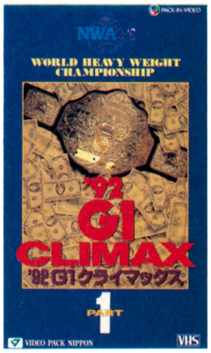
あの夏、いちばん静かな海



あの北野武が湘南の海を舞台に描く純愛青春映画。サーフィンに賭ける耳の不自由な青年とその彼を見守る少女の恋の物語。バラエティー番組では見せない北野の隠された一面。

●東宝ビデオ／101分／11月1日発売／5825円 監督・脚本：北野武、出演：真木蔵人、大島弘子ほか。

G1クライマックス 1～3



新日本プロレス最強の男を決める、新日本プロ最大のトーナメント戦。今年の優勝者は、なんと、あのNWA世界ヘビー級王者に認定されるのだ。全3巻、240分にも渡る。

●ビデオ・パック・ニッポン／80分／発売中／各9800円 出場選手：蝶野正洋、橋本真也、武藤敬司、リック・ルードほか。

アイスクリーム・パーラー



第2次世界大戦下のアムステルダムにあった、ユダヤ人オットーが経営するアイスクリームパーラー・ココを舞台にした戦争ドラマ。すべてが実話に基づいて創られているのだ。

●メディアリング・創美企画／90分／11月21日発売／16274円 監督・脚本：デミトリ・フランケル・フランク

最も危険な遊戯



あの日本映画界の誇る俳優松田優作主演のハードアクション。強大な権力を相手に単身立ち向かう優作の雄姿たるや……。

●東映ビデオ／89分／シネスコサイズ／CLV／10月25日発売／4660円

パイオニアレーザーカラオケ Dramatic Karaoke Vol.15 サザンオールスターズコレクション



サザンオールスターズのカラオケをドラマじたてで歌う、この快感。あわせて自宅でカラオケ、の快感も味わってください。

●パイオニアLDC／10曲収録／デジタルオーディオ／CLV／発売中／3800円

Dragon Slayer 王子の旅立ち 第1章



日本ファルコムを代表するRPG『ドラゴンスレイヤー』のアニメ版なのだ。LDだから画質もバッチリでさぁ、ダンナ。

●キングレコード／30分／デジタルオーディオ／CLV／発売中／5631円

NHKサイエンススペシャル ナノ・スペース



NHKサイエンススペシャルでオンエアされて好評だったもののLD化。100万分の1ミリの微小世界を鮮やかに撮った。

●ポニーキャニオン／30分／デジタルオーディオ／CAV／発売中／4854円

Writer：渡辺麻紀

1942 コロンブス

監督　リドリー・スコット
出演　ジェラール・ドパルデュ
　　　シガニー・ウィーバー

最近のリドリー・スコットったら人間ドラマに目覚めちゃって、あの映像へのこだわりはどうなっちゃったんだろうと、昔からのファンは少々不安だった。が、この最新作は、そんな不安を蹴散らす、いかにもスコットらしい作品。ほっと胸をなで下ろした次第です。

物語は言うまでもない、あの有名なコロンブスの半生。宗教的価値観に縛られた15世紀に大航海を試み、見事新大陸を発見した、あの偉人さんである。もちろん歴史



的事実をキッチリと追い、コロンブスの人間性を描いているんだけど、スコットが力を入れたのはそんなことじゃない(と思う)。いかに15世紀をフィルムに焼きつけるか、なのだ。衣装や美術はいうまでもなく、ほの暗いロウソクの炎に揺れる人影、黄金色に輝く大海原、夕日に映える帆船、これらが



まるで当時の絵画を彷彿とさせる緻密さで再現されているのだ。このこだわりに、きっとスタッフは泣かされたと思うよ。

偉人伝でもスコット色は健在！　彼の創造した15世紀を堪能してほしい歴史大作なのだ。

公開中／アスキー映画・松竹富士配給



希望の街

監督　ジョン・セイルズ
出演　ビンセント・スパーノ
　　　ジョー・モートン

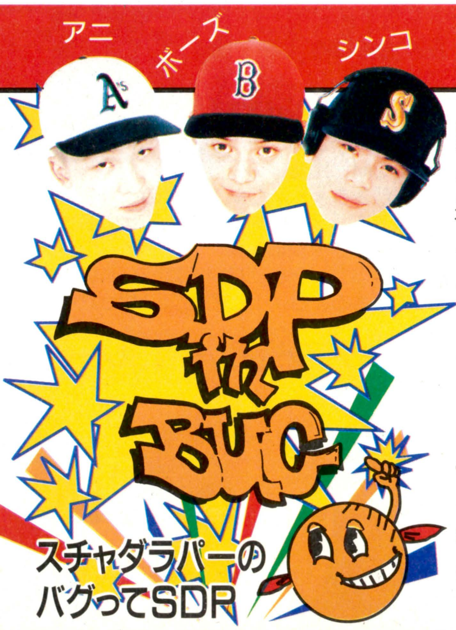
ノー天気な映画もいいけど、ときには頭を使う映画を。というわけでご紹介するこの映画は、まるでジグソーパズルのように人間が入り組んだ社会派ドラマなのだ。登場人物は約36人。彼らが連鎖反応的、はたまたドミノ倒し風に関係し、アメリカのとある街の病んだ姿が浮き彫りにされるのだ。

この構成はスゴイよ。ちょっとでも居眠りしようもんならわけわかんなくなるくらいだもん。まるでこちらの忍耐力と知性を試されているような気持ちにもなってきて、サスペンスでもないのに緊張感さえ漂ってくるのだ。この知的刺激が大きな魅力だから、挑戦するようなつもりでスクリーンに向かうよーに。頭が活性化されるゾ。

11月初旬公開／オンリー・ハーツ　セテラ・インターナショナル配給



あやまればすべて解決　ボーズ、懺悔の部屋の巻



ボーズです。今回は、この原稿がかなり締切を過ぎていることも含めて、この場を借りて懺悔させてもらおうと思います。ごめんなさい。本当に反省しています。アメリカのファミコンチャンプのジェフ君ごめんなさい。日本全国から選ばれた、『マリオペイント』アーチストの子供たちごめんなさい。何よりもいま現在、全国で戦っている『マリオカート』レーサーのみなさん本当にごめんなさい。私ことMCボーズは、テレビ東京の『スーパーマリオクラブ』の特番にスターとして出演し、CoCoなどのアイドル相手に本気でやりあい、そして勝ち、アメリカで22万人中1位のジェフ君がもらったものと同じ、マリオのトロフィーを頂いてしまいました。本当に申し訳ないことをしたという思いでいっぱいなのです。ぼくなんて、いまだに(9月25日現在) 1分4秒を切れない男です。ドリフト＋ミニターボもままならない、ただのくそ虫なのです。そんなくそ虫がこともあろうに、『マリオペイント』で一生懸命作品を作ってきて、日本一になった子やジェフ君と同じトロフィーをもらってしまうなんて……。ぼくは、くそ虫として一からやり直そうと思います。全国、いや全世界中の『マリオカート』レーサーに誓って。ジェフ君と同じマリオのトロフィーが泣かないように、昨日までのおごりたかぶった自分とはサヨナラなのです。なんびとたりとも、ぼくの前は走らせ……。

そだてげ!アイドリスト 3

IDOLIST

final word on idol

"アイドル"っていう言葉の定義は難儀。
考え出すと夜も眠れなくなりますね。

今週のコレ



早坂好恵ちゃんのイメージになりつつある、がんばろう路線の曲。聞いているとなんかこう、元気が出てくるんだねぇ。キミもコレで大丈夫。

キミは大丈夫
●ポニーキャニオン 1000円[込]
NOW ON SALE

つかみどころがない感じ 羽野晶紀ちゃんを探求してみましょう

――司会をやってる姿など、見かけるんですけど、曲もけっこう出てるんですよね。

羽野晶紀(以下、**晶紀**) 10月21日に『キスをしよう』というシングルを出します。今度は4枚目のシングルで、アルバムはいままでに2枚出てます。シングルに関しては、1枚目と2枚目はおとなしい歌を歌ってたんですね。で、3枚目はけっこうブッ飛んだ歌を歌ってて。今回はその中間くらいですね。レコーディングも終わりました。このあいだジャケット写真も撮って、あとは何をするんだったけなぁ。あっ、振りとかはついてませんけど。うちの劇団の稽古場にいっぱいゲームがあるんですよ。お稽古場ではいつも戦いが繰り広げられてます。

――劇団新感線の活動は？



晶紀 だいたいに年間2作くらいお芝居をするんですけど、1回の公演が東京と大阪をベースにやってて、1回の公演に3ヵ月から4ヵ月くらいかかります。そのお芝居のお稽古中とか、公演中は両立してます。それ以外は稽古場には遊びに行くぐらいです。

――あのう、まえから一度聞いてみたかったんですけど。

晶紀 はい。

▽C.C.GIRLS



過激な発言をする泉谷に 過激スタイルで挑むC.C.ガールズ!?

火曜夜6時30分からWOWOWで放送中の音楽番組『AYU解禁』。司会は過激な発言で有名な泉谷しげると、過激なスタイルで有名なC.C.ガールズ。C.C.の4人は各方面で活躍しているけど、なんとレギュラーで司会を務めるのは今回が初。この時間帯はBSチューナーさえあれば、WOWOWの会員でなくてもこの番組を見ることができるぞ。過激な5人に注目だ。

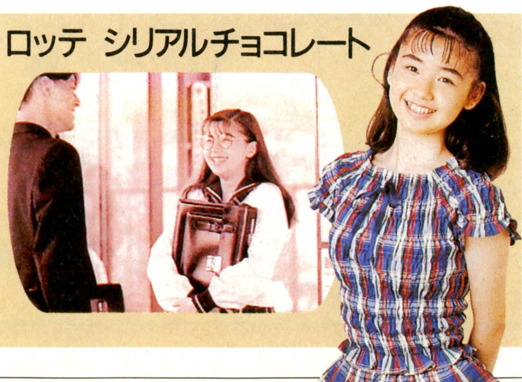
CM Girls!!!!

島田沙羅 SARA SHIMADA

DATA
●'76年4月4日生まれ
東京都出身　身長：163センチ
●ファンレターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前4−3−15
東京セントラル表参道ビル512号
オスカープロモーション　島田沙羅　WF係

さて、今回紹介する女の子は、ロッテのシリアルチョコレートのCMに出演中の島田沙羅ちゃん。CMでは女の子が3人出てくるけど、向かって右、メガネをかけている女の子だ。素の沙羅ちゃんの趣味はショッピング、そしてローラースケートもこなしちゃうのだ。テレビCMのほか、雑誌のモデルとしても活躍中。さあ、ちょっとでも気になったら手紙を書こう！

ロッテ シリアルチョコレート



◎月○日

このまえのレコーディングでは短期間に3曲歌うことになっていて、全部歌えるかどうか心配だったけど、『恋人になりたいな』以外はすぐに終わって良かった。12月発売の私が主人公のゲーム『この星にたったひとりのキミ・井上麻美』のなかの曲、『もしも僕の背中に羽がはえてたら』は私のお気に入りなのでぜひ聴いてね。

×月×日

ただいま古典の時間です。？？？が頭のなかをめぐっていて、さっぱりわかりません。"漁夫利"っていう故事を習っているんだけど、漢字ばっかりが並んでいて、読みかたも？？なので、意味も？？？。先生は、やさしく、やさしく教えてくれるんだけど？？？。古典はキライ！ 昔の言葉よくわかんないっ!!

——喋るときの息継ぎの方法がちょっとヘンじゃないですか？

晶紀　眠たいときにそう言われることがあるんですけど、そんなことはないんです。年間を通してこういう調子で。まだこういう席では、多少のマが空いても大丈夫ですけど……、ラジオとかテレビだと、私は平気なんですけど、お相手のかたがすごく困っちゃうみたいで。

——(笑)。ところで、お休みの日ってのはなにやってますか？

晶紀　休みの日には外に出るほうが多いです。

——どのあたりへ？

晶紀　大阪では歩いて5分くらいのところの淀川に行って、そこから大阪湾に行くんです。東京に来てからはそういうところを知らなくて。仕事の合い間とかに時間があったらお昼は公園で食べたいなと思いますね。散歩したりとか。なるべく建物のなかにいないようにしてます。

——へえ。

晶紀　このあいだは晴海っていうところに行って、そのへんの公園とかを散歩して、あとは多摩川に行ってきたんですけどね。今は虫がすごくうるさくて……。

——あ、そうだ。いま、編集部でスズムシを1匹だけ飼ってる者がいまして、名前を募集しているんです。そこで名前をつけてもらえたりしませんか？

晶紀　スズムシですか？　私も夏にスズムシを飼ってました。

——過去形ですね。

晶紀　メスが1匹とオスが3匹いて、オスの3匹は毎晩ピーンて羽を立てて、鳴いてて。それで3日後くらいかな、オスが1匹いなくなったんですよ。そしたらメスがボンボンに大きくなってて、ちぎれた羽と1本の足があって、「おお、結ばれたのかぁ」と思って。また東京にいって、帰ってきたらまたオスが減ってて。結局ねえ、メスはオスを3匹とも食べたんですよ。

——食べたんですね(聞き返す)。

晶紀　そんなメスはおなかが大きくなって、卵を産んで、最後はやせ細って死んだんです。

——編集部にいるのはかわいそうなことに、オスが1匹で……。

晶紀　かわいそうですねぇ、なんか違う虫を入れてあげたらどうでしょう。カマキリもオスを食べますしねぇ。

——はあ。

晶紀　それじゃあ、カマキリを入れましょうか。

——はーん？

晶紀　食べられて本望ですよ。

——虫が好きなの？

晶紀　好きなものと嫌いなものがいます。そしていま私の家にはスッポンがいます。まえはカメを飼ってました。

——はあ、そんなわけで、スズムシの命名タイムのリミットが近付いてきました。

晶紀　んー(10秒沈黙)、カマキリっていう名前はどうでしょう。

——どしぇ～カマキリちゃんに決定！



キスをしよう
羽野晶紀
●ポニーキャニオン
1000円[込]

●羽野晶紀(はの あき)
'68年8月22日生まれ　B型
●劇団新感線に所属、年に2～3作の舞台に立ちながら、歌、テレビ、ラジオなどなどで活躍。京都の出身ということで、関西方面での人気は絶大。すっごく個性的なのです。
●ファンレターのあて先
〒534 大阪府都島区友淵町2-8-7-308リコモーション
羽野晶紀　WF係まで

NIKKI 日記にて

3週連続

パリジェンヌ Vol. 2
井上麻美

12月25日発売の『この星にたったひとりのキミ・井上麻美』。下の写真はゲームからのカットだ。

○月△日
もうすぐ体育祭です。昨年はお仕事で出場できなかったので、今年は、はりきってます。今日は、その体育祭で全学年の女子がいっしょになって踊るダンスの練習があったんだけど、昨年に比べて踊りが楽なので、踊りのヘタな私にもすぐ覚えられました。
しかしっ!!　踊りのヘタな私がいちばん困っているのは、詩吟舞踊。これも全校の女子が、校歌の1番から3番を学年ごとに踊るんだけど、むずかしいっ!!　ダンスとちがって日本舞踊みたいな動きだから、どんなに教えてもらってもじょうずに動けない！　うーん。誰か助けて――っ!!

△月○日
体育祭といえば、もうひとつ楽しみにしてる事があって、その楽しみっていうのがクラス対抗リレー。私はもともと走るのが大嫌いだったんだけど、ホノルルマラソン出場を目指し始めたころから走るのが好きになって、リレーに自分から立候補しました。速いのかって？　そんな、全然遅い遅い。みんなの足をひっぱらないよーにがんばらなきゃ！

●井上麻美(いのうえまみ)
'75年5月5日生まれ
155センチ　39キロ
●11月6日にはニューシングル『恋人になりたいな』が発売される。一気に路線を変更。一途な想いを秘めるかわいらしい女の子に好感！　な曲。聴かないと後悔します。
●ファンレターのあて先
〒107 東京都港区赤坂6-15-1 赤坂ミツワビル401 メリーゴーランド　井上麻美 WF係



Dコースのみんなです



はがきに3週ぶんのキーワードを書いて、ファミ通「パリジェンヌ」係まで。抽選で10人に、サインをプレゼント！

今週のキーワード
上

STAPA



アーケードウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

AMERICAN

だんだん日が短くなってきたが、ゲーム野郎はそんなことを気にしてはいけない。すなわち朝だろうと夜だろうとひたすらゲームに打ち込むのだ。これは命令だプレーしろ!!

MAIN SCREEN



COMMENTS

あちらモノのマンガをゲーム化させたら右に出るメーカーはいないといわれているコナミの新作は、日本ではあんまりナジミのないアメリカンなヒーローのアクションゲームである。
ド派手に暴れ回るウサギ、バッキー率いる動物ヒーロー軍団が、悪の組織を滅ぼすために大暴れするという設定の、ダイナミックなアクションが楽しめる1本だ。

TITLE



4人プレー可能のアメコミアクションだ!!

WHAT'S O'HARE

宇宙を守る5人組の隊長がバッキーオヘアだ。隊員には女ウサギとアヒルとロボットと天才少年がいる。う〜ん、ディープ。さっぱりわからん構成である。

BUCKY AND HIS FRIENDS



原色ベットリ



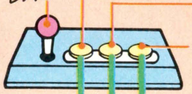
➡難易度はわりと低めなので、ラブラブ状態のカップルやゲロゲロ状態の酔っ払いにもおススメ。4人プレーも可能だ。

⬅この色使いがなんともアメリカンな感じ。絶妙な配色がサイケデリックでドラッグな世界を浮き上がらせる。ちょっと悪趣味。



単刀直入アクション

コントローラー操作



8方向レバー
キャラクターを動かすレバー。攻撃は左右方向にのみ可能。

ショット
所持した銃器から敵を殺傷するための弾丸や光線を発射する恐ろしいボタンだ。

ジャンプ
キャラクターをジャンプさせるボタン。ビョンビョン跳ねて楽しく遊ぶが吉。

ボム
大爆発を起こし敵を粉々に吹き飛ばす兵器を発射するボタン。画面の敵を一掃。

同時に押すと



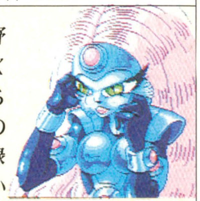
⬅このボタンを同時に押すと特殊ウェポンを発射する。威力絶大。

ボムで敵一掃



⬅ボムの威力は絶大なうえ、使用感も爽快。この大迫力爆発を見よ。

STORY



アニバース完全支配の野望を抱くKOMPLEX率いるトード帝国。彼らは母星のトードスターのエネルギー源である「緑の源」を侵略した星々から抽出していた。このままではアニバースが壊滅状態に陥ってしまう!! 宇宙を守るのが使命であるバッキー船長以下乗組員たちは、KOMPLEXの野望を打ち砕くために出撃。悪いヤツらを張り倒し、宇宙に平和を取り戻せ!!



わりとラフに楽しめるアクションゲームだと思われます

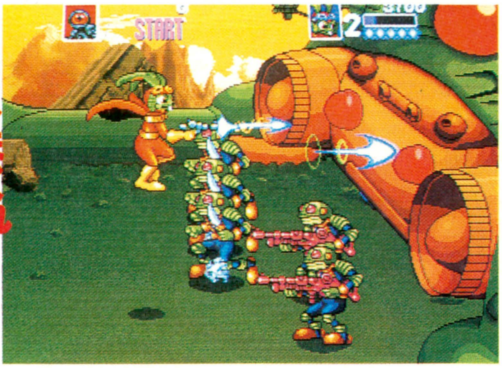
展開がダイナミックなのがこのゲームのイカシたところ。細かいことなど気にしないでガスガス進んでドバドバ攻撃していけば、ゲームの世界はどんどん展開していくのだ。これに加えて、敵の動きやウェポンの威力も躍動感満点!! 人生における憂鬱鬱積を解消するにはモッテコイのゲームなのだ。

とにかく進んで



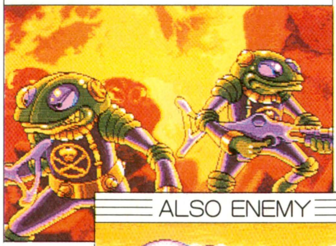
➡ショットボタン連打で前進あるのみでしょう。スピーディーな展開が楽しい。

攻撃しまくれ

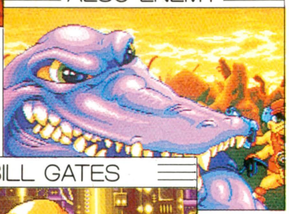


⬅避けることなんか考えないで攻撃しまくりが吉。ありったけの爆薬を敵に使っちゃえば大吉。

THIS IS ENEMY



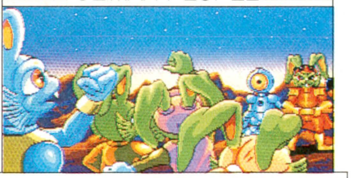
ALSO ENEMY



BILL GATES



CLIMAX PEOPLE



GO NEXT PLANET





➡敵は団体で出てくるから、敵が向かってきた瞬間に一気に弾びせるのがコツ。先手必勝って感じです。

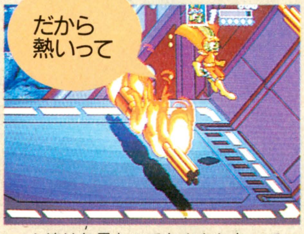


➡ボス登場の場面や仲間を助けた場面ではいろいろなメッセージが出てくる。演劇調のメッセージがあったりしてけっこう楽しめる。

イジワルなシカケもいっぱい



⬆情け無用の殺人トラップが各所に隠されているのだ。



⬆情け無用なのでなんもしないでいると死んじゃうんだ。

ボスがこれまたカタいのだ



⬆さすがボス。カタうえにタフ。でもバカだしアホだしマヌケなんだヨ。



⬆バカでアホでマヌケな相手でも油断してればこうやって絞め殺されるんだ。

《アイテムは4種類》

アイテムは全部で4種類。そのうちゲーム展開に直接かかわるものが3種類。アイテムらしきモノが出たらなんも考えずにただ取れ!!

パワーアップ		所持している銃器の威力を上げる。敵を殺しやすくなるわけだ。
ライフ		自分の寿命を延ばすアイテム。せいぜい長生きするこったな。
ボム		所持しているボムの数を増やすアイテム。せいぜい爆発しろよ。
ボーナス		ボーナス得点になるアイテム。せいぜい点数稼ぐこった。へっ。

COLUMN



子供の頃はお金がなくて、ゲーセンに行っちゃぁ人のプレーを指をくわえて眺めてました。そのとき、その人のテクニックを盗むんだよね。で、なけなしの1コインでそのテクニックを試して、自分のものにする、と。そのころのゲームにはコンティニュー機能なんてついてなかったし、もしついててもかくの如く貧乏だったので、コンティニューなんでできなかったと思う。

最近の難しいゲームはコンティニューすることを前提に作られているようで、私みたいにコンティニューの習慣が身についてない者には、ちょっと敷居が高い。なけなしの1コインにすべてを託すあの緊張感は、捨てがたいんだがなあと思う。

徹底攻略

LANDSTALKER 皇帝の財宝
ランドストーカー



いよいよ発売が目前にせまった話題のアクションRPG。今回は10月9日号でご紹介したミルの塔以降を攻略するぞ。最大の難関ともいえるグリンメイズも地上部分のマップを大公開なのだ。

MD メガドライブ	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	セガ　10月30日発売　8700円	16メガ

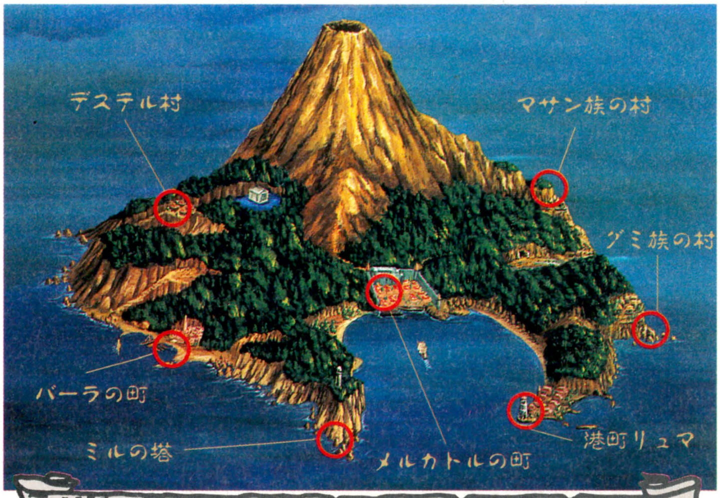
いよいよストーリーの中盤へ突入!!

前回は、ミルの塔で魔道士ミルを倒したところまでご紹介したよね。ミルによると、メルカトルの町の人々から厚い信頼を得ている公爵が、何やら秘密を隠しているようなのだ。さっそくメルカトルの城に行って、公爵に話を聞いてみよう。ストーリーが急展開。おもしろくなってきたぞ。





⬅➡ひょんなことから知り合って、いっしょにノール王の財宝を捜す旅にでたライルとフライデー。お互いに助け合う、なかなかお似合いのふたりなのだ。



これがメルカトル島の全図！

これまでのおさらいを少々……



沼地の神殿事件

ライルが気絶しているところを助けてくれたマサン族の村長の娘ファラ。彼女が対立しているグミ族にさらわれて、沼地の神殿で生けにえにされそうに。



港町の盗賊団事件

港町リュマの町長が行方不明になっている。どうやら、盗賊団にさらわれたらしい。盗賊団の洞窟から町長を助けて、メルカトルへの通行証をもらおう。



メルカトルの地下墓地

メルカトルの城で公爵に、魔道士ミルの退治を依頼される。ミルの塔の入り口の封印を破るのに必要なアミュレットを、町の地下墓地から捜し出すのだ。



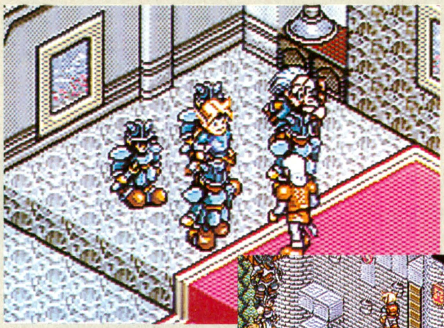
魔道士ミルの塔

ミルの塔に潜入し、魔道士ミルと対決。ミルを倒して青のジュエルをもらう。ところが話を聞いてみると、メルカトル城の公爵が陰謀を企てているらしい。

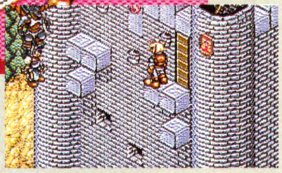
メルカトル城の地下牢から脱出するのだ！

ミルの塔で魔道士ミルを倒したら、メルカトル城に戻って公爵に話を聞いてみよう。ミルの言っていたことは本当なのだろうか？

城に入るなりライルは兵士に取り囲まれ、赤と青のジュエルを奪われてしまう。やはり、公爵が陰謀を企てているという話は本当だったのだ。地下牢に落とされ、出口を捜しているうちに、行方不明のロリア姫もこの城のどこかに捕らえられていることがわかる。



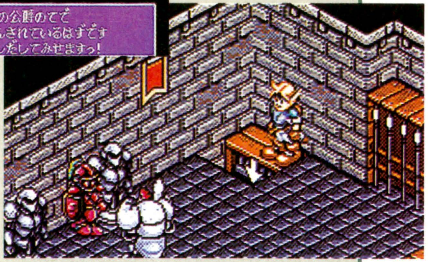
⬅城に入るなり兵士に囲まれてしまった。せっかく集めた赤と青のジュエルも取られてしまう。



➡ドラゴニュートのゼットにロリア姫がさらわれてしまった。でも、このお姫さまってちょっと変な性格？



⬅この地下牢のどこかにロリア姫も監禁されているらしい。公爵ってホントに悪いヤツだったんだなあ。許せないのだ。



➡突然攻め込んできたナゾの兵士と戦うドンメル将軍。この将軍だけは信用できそうだ。さあ、ライル！ 将軍を助けろ!!

グリンメイズで太陽石を捜せ!! (次ページにFLYAWAY)

公爵を追ってバーラのタテ穴洞窟に潜入せよ！

グリンメイズで太陽石を手に入れた後は、港町リュマに行って灯台を直そう。これでやっと、メルカトルから船で、バーラへ出発することができるのだ。

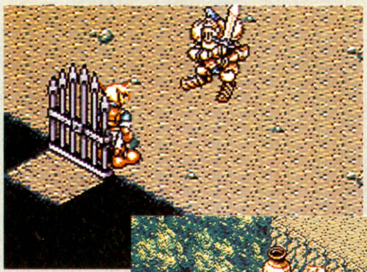
長い船旅のすえ、やっとバーラの町に到着。しかし、町にはジジィと教会の司祭しかいない。町の人々は、公爵によってタテ穴鉱山へ連れて行かれてしまったらしい。洞窟内で町の人々を助けると、デステルの村への道が開通するぞ。



⬅やっとバーラの町に着いたというのに、町にはジジイしかいない。いったい何が起こったの？ この漁師に聞いてみよう。



➡町の人々を発見！ このほかにもまだ捕まってる人がいるらしい。早く助けてあげなくちゃだわ。待っててね。



⬅早く公爵を追いかけたいのに、公爵直属の闇の騎士団を3人も倒さなければ、先に進めないのだ。



➡こんなふうにツボを階段状にして、上ぼって行くのだ。洞窟には、なかなか考えつかないトリックがいっぱいあるぞ。

デステル村の古代洞窟から湖の神殿へ向かえ!!

バーラのタテ穴洞窟を通って、デステル村に到着。デステル村は、ドワーフたちが花を育てて、のんびりと暮らしている平和な村だ。

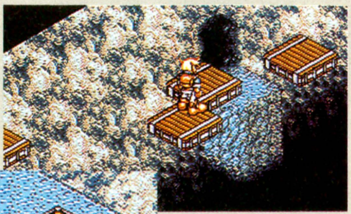
ひと足早く村に来た公爵たちは、村中をあらしまわって、紫のジュエルを捜し出し、デステル村の北にある湖の神殿に向かった。神殿に行くためのイカダは、公爵が買い占めてしまったため、ライルが湖の神殿へ行く方法は、古代の洞窟を抜けて行くしかないらしい。

⬇ナゾの人物モリオが、柵を叩き壊して古代の洞窟に入って行ったらしい。ライルも、早く追いかけるのだ。





⬅デステル村の北。湖の神殿にイカダで到着する公爵。いまに追いついてやるぞ。



⬆こりゃまた洞窟のなかは、複雑な仕掛けがいっぱいなのだ。動く台にうまく飛び移ろう。



⬅3つの穴にうまくはめ込もう。そして、4つ目の穴に自分が入ると、部屋の中央に……。

グリーンメイズ
迷いの森 完全マップ（地上部）

太陽石を捜せ!!



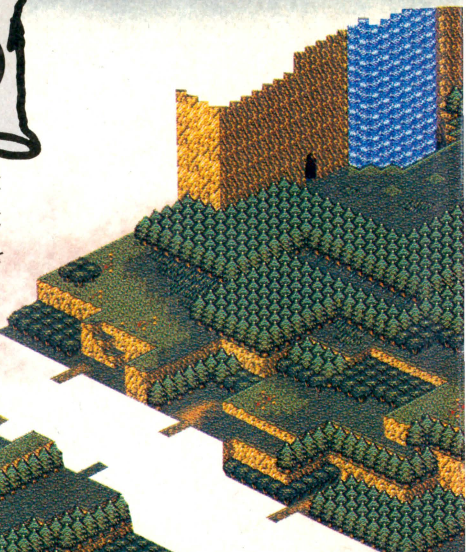
☗森の歩きかたを教えてくれる。必ず聞いておこう。右に見える木もチェック。

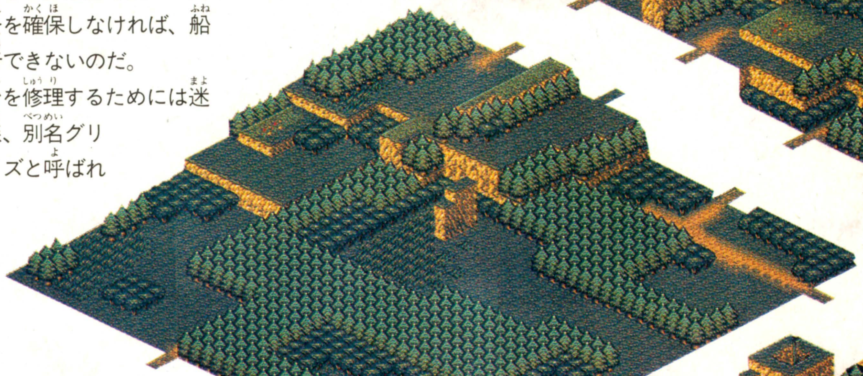


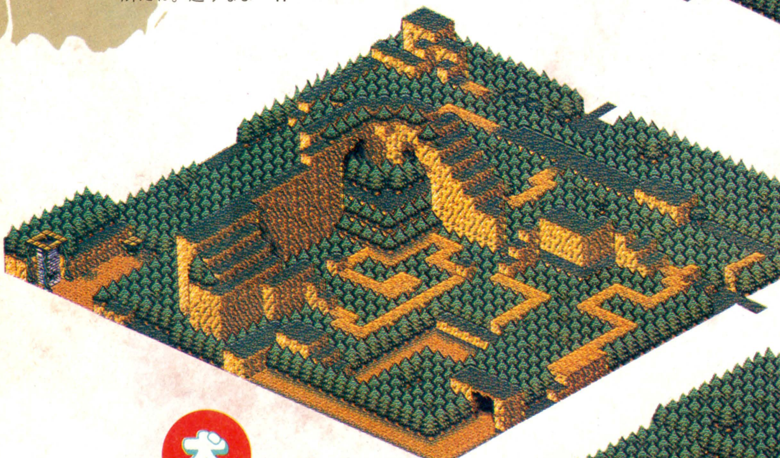
☗まさに"迷いの森"っていう名前、そのままの場所だね。迷うなよー!!

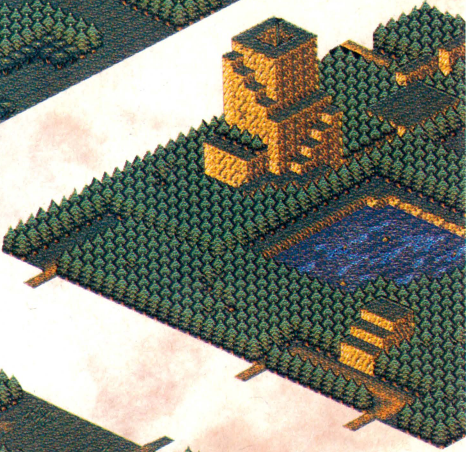
メルカトルの町からバーラの町へ船で向かった公爵。港町リュマの灯台を壊してから出航したので、後を追うライルたちは船を出航させることができない。燈台を直して海の安全を確保しなければ、船は航行できないのだ。

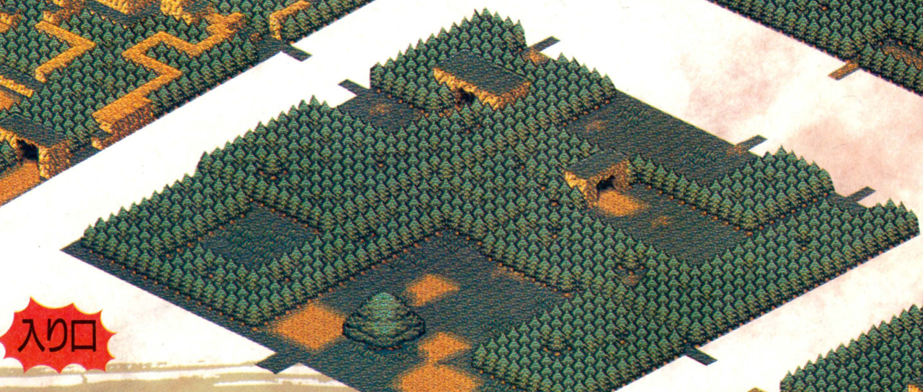
灯台を修理するためには迷いの森、別名グリンメイズと呼ばれる深い森のなかに存在するという太陽石が必要なのだ。とにかく広いこの森のマップを大公開するぞ。参考にしてほしい。

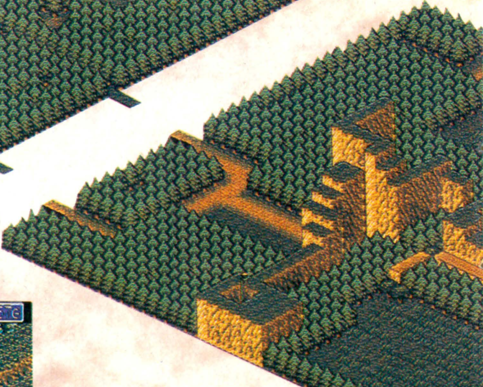












犬を助けるのだ!!



☗あそこに見える白い物体は？　じつはケガをして倒れているワン公なのだ。ここはキチンと犬助けをしておきましょう。



☗いますぐフライデーの魔法で治してあげるね。痛いの痛いの飛んでけ(古い)。



☗こっちゃ来いわんわんと呼んでいるわん。素直についていけば小判があるかも。



☗木こりのオヤジが飼っていた犬だったのか。どうやら犬と話ができるらしいぞ。

モズの笛を入手!!

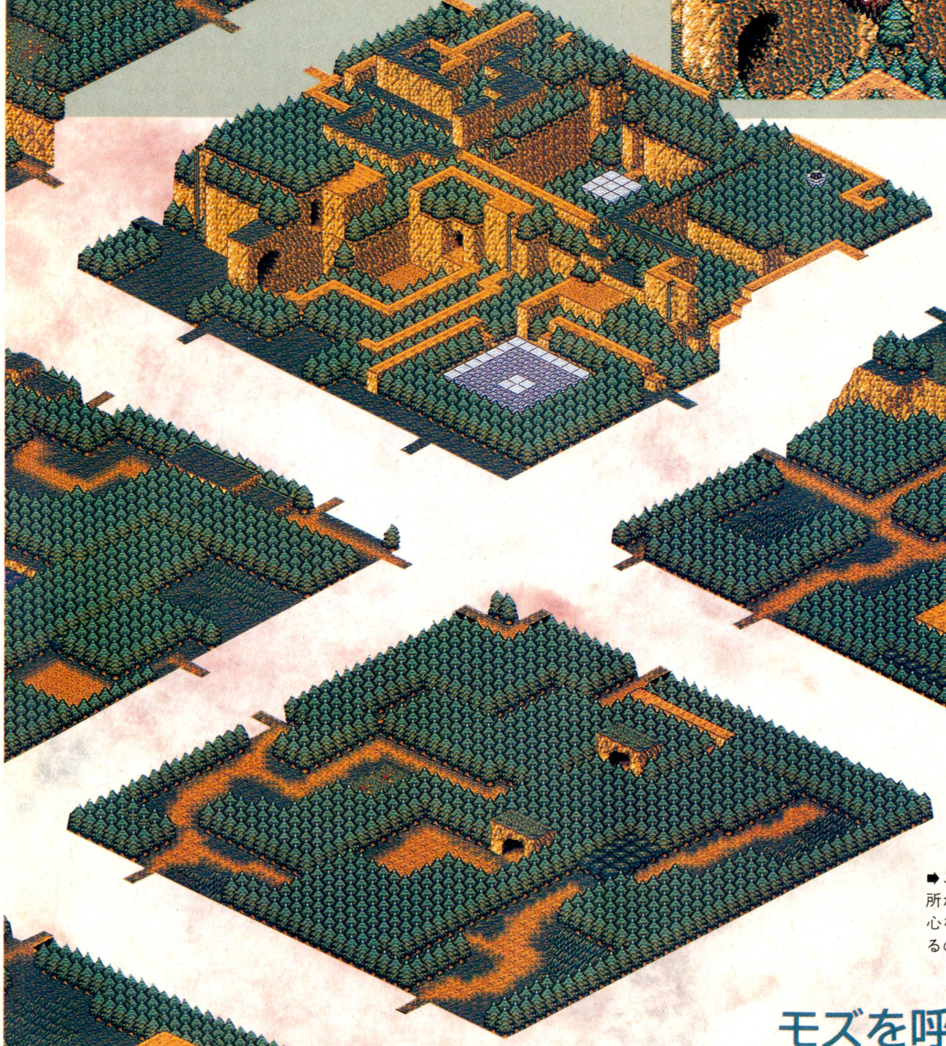
複雑な仕掛けがいっぱい♥

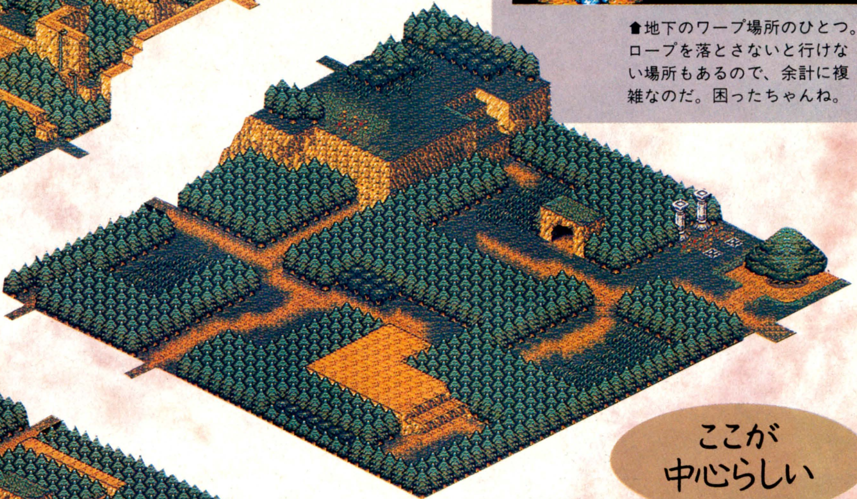




⬅高台に立って見ると遠くのほうにスイッチを発見。あやしいあやしい、絶対あやしい。

⬇動くプレートも何カ所かに登場。うまく飛び移らないと、すげー遠回りになることも。





地下もあります



⬆地上に負けず劣らず、地下も複雑なのだ。滝の後ろにも入り口がある。見落とすなよ。



⬆地下のワープ場所のひとつ。ロープを落とさないと行けない場所もあるので、余計に複雑なのだ。困ったちゃんね。

ここが中心らしい



➡この十字架のある場所がグリンメイズの中心なのだ。ここまでくるのもひと苦労だぞ。

モズを呼べ〜

あれが太陽石？



⬆あれに見えるが太陽石じゃあーりませんか。でも、木がじゃまで行けません。



⬆そこで木こりのオヤジに助けてもらうのであります。モズよ早く来てくんろ。

太陽石発見



⬆ついに太陽石をGET。長い道のりであった。これでやっと灯台が直せるね。

港町リュマの灯台へGO!!

(アイテム一覧)

武器や防具のほとんどは、ダンジョンのなかで見つけることができる。お金がかかるのは回復のためのアイテムや宿代が大部分だ。節約せよ。

ブロードソード
←ライルが最初から装備している剣。魔法は使えない。

イフリートソード
←炎の剣。ある場所で修行中の剣士が譲ってくれる。

らいじんのけん
←スパークで敵をやっつける剣。バーラの町で入手。

こおりのけん
←魔法がたまるとフリーズを発射することができる。

ガイアのけん
←地震を起こして画面上のすべての敵にダメージ。

アンチパラライズ
←マヒ状態を治療する薬。標準価格は金貨100枚。

レザーブレスト
←ライルが最初から装備している防具なのだ。

スチールブレスト
←防御力がプラス1ポイントアップする。金貨450枚。

クロムブレスト
←防御力がプラス2ポイント。バーラのタテ穴洞窟に。

ジェルブレスト
←防御力がプラス3ポイントアップ。湖の神殿にある。

イージスブレスト
←防御力が4ポイントアップする。最強の防具だ。

リストアー
←毒、マヒ、狂いの状態を治療する。金貨200枚と高価。

レザーブーツ
←ライルが最初から履いている皮製のブーツ。

ヒーリングブーツ
←歩いているだけで体力が回復する便利なブーツだ。

フレイムガード
←灼熱の熔岩の上も歩くことができるブーツ。

アイアンソール
←トゲの上を歩いてもダメージを受けなくなるブーツ。

スノウスパイク
←ふだんは歩けない氷の床を歩くことができるブーツ。

めいきゅうのカギ
←ダンジョン内のカギのかかった扉を開けるのに必要。

エケエケのみ
←ライルの体力を最大値の半分まで回復してくれる。

サターンストーン
←魔法の蓄積速度がプラス1ポイントアップする。

マースストーン
←毒やマヒの攻撃に対して防御力がつくようになる。

ムーンストーン
←幻覚や呪いの攻撃に対する防御力がつくようになる。

ビーナスストーン
←魔法の蓄積速度がプラス2ポイントアップする。

にんにく
←これを使うとダークエルフを撃退することができる。

マインドリペア
←幻覚の治療をするための薬。標準価格は金貨80枚。

きんのめがみぞう
←摩法蓄積量を一定時間フルにするアイテム。

モズのふえ
←持っているだけで、犬と話をすることができる。

アックスマジック
←フィールド上の特定の木を切ることができる。

つうこうしょう
←メルカトルに入るのに必要。リュマの町長にもらう。

カンテラ
←ダンジョン内を明かるく照らすことができる。

ダールのひやく
←体力を最大値まで回復してくれる必携のアイテム。

しいれめんきょ
←メルカトルの町で薬の仕入れをするために必要。

ゆうぎけん
←メルカトルの遊戯場で遊べるのだ。一回限り有効。

ガイアのぞう
←地震を起こして画面上のモンスターにダメージ。

どくけしそう
←毒の治療を行なう。標準価格は金貨20枚だ。

チャイム
←フィールド内に命のもとがあることを知らせる。

(モンスター一覧)

最後まで金欠に苦しむこのゲーム。金貨をくれるモンスターたちを倒すのは、けっこう重要な作業なのだ。じゃんじゃんやっつけれーっ!!

スライム



←メルカトル島のいたるところに生息している。種類によって色が違い、攻撃方法も変化するぞ。

スケルトン



←盾でライルの攻撃を防御する賢いヤツ。剣さばきもす速く、なかなかの強敵。連続攻撃で倒せ。

ラフリップス



←油断して近づくと地中から現われて攻撃してくる。毒やマヒの攻撃も仕掛けてくるやっかいな敵。

ラルバ



←ヒト族の顔をしたミミズのバケモノ。地中を移動しながら攻撃してくる。先回りして倒すのがコツ。

ハングマン



←ノール王によって生みだされた不死のバケモノ。ワープして攻撃してくる。消えるまえにやっつけろ。

クエイク



←見るからにがんじょうそうな、とにかくカタイ敵。切って切って切りまくるしかないぞ。

リザードマン



←おもに湿地帯に生息するハ虫類に近い亜人類。皮膚が非常に硬く、防御力が高い。序盤の強敵だ。

モノアイ



←メルカトル島に古くから住む、最強の狩猟民族。3メートルを越える身長からのこん棒攻撃は強力。

カオスビジター



←黄泉の国からの来訪者。ノール王の魔法実験によって生み出された怪物。死んだふりに注意せよ。

オークソルジャー



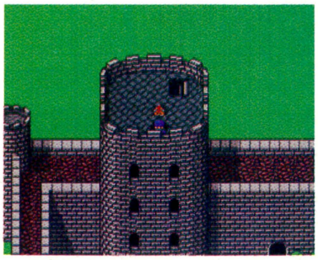
←世界全域に生息する鬼人族の一種。集団行動しながら、大きな斧を振り回しながら攻撃してくる。

スペシャル攻略Part9



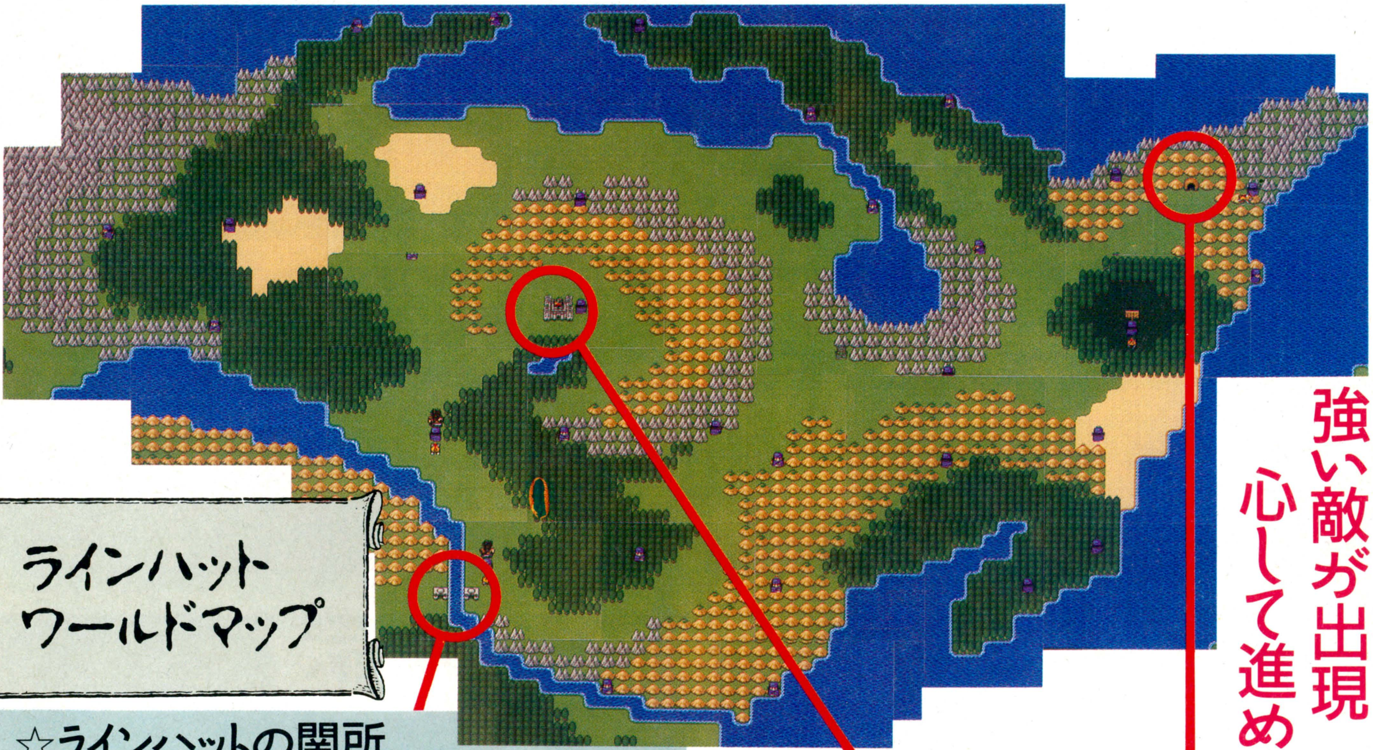
ドラゴンクエストV

ラインハットの城、古代遺跡の洞窟、ラインハットの関所まで、ラインハット地方のすべてを、詳しくマップなどで紹介。さらに、この秋に発売されたばかりの、『ドラクエV』最新グッズをすべてチェック。しかも、そこで紹介した数数のグッズを、みんなにプレゼントするぞ。



SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エニックス 発売中 9600円	12メガ

ラインハットワールドマップ



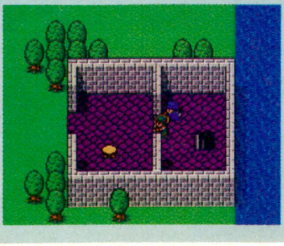
強い敵が出現 心して進め

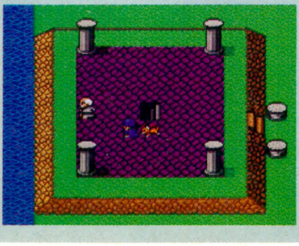
☆ラインハットの関所



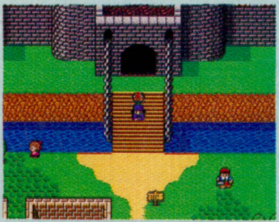
⬅⬇この地下道を渡ると、その先はラインハット地方だぞ。それにしても、この老人、ずーっと対岸を見つめたままなのだ。何があるというのかな?

➡ここにはラインハットの門番がいて、見張りをしている。





ラインハット城



⬆豪華で立派なラインハットのお城。城にはつぎの国王となる王子がふたりいて、何やらただならぬようだ。

古代の遺跡



⬆このダンジョンには、道が立体交差になっている場所がある。奥に入ると、湖があり船で進む場所もある。

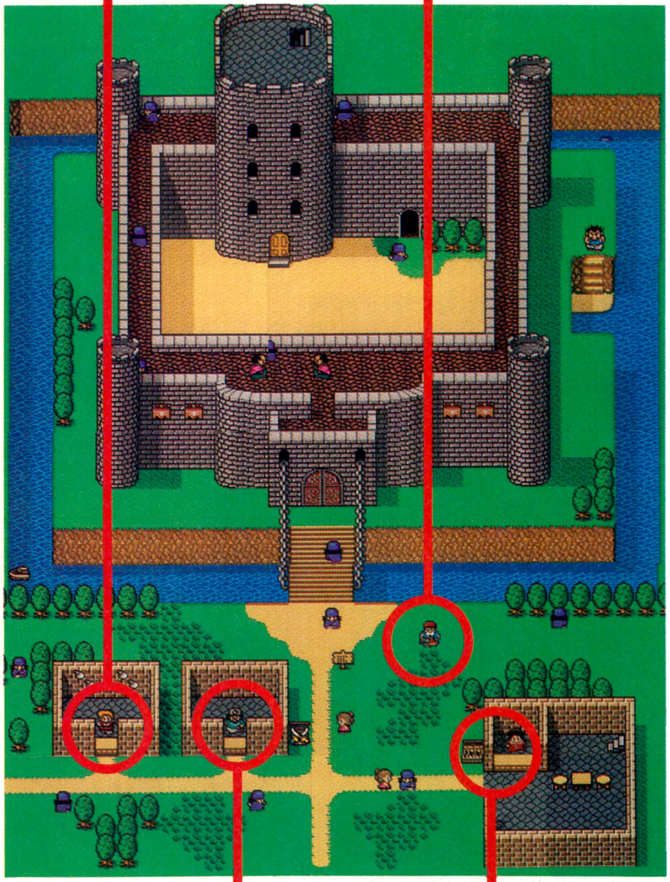
ラインハット城

道具屋
ここには、各種便利な道具が揃っている

アイテム	ゴールド
やくそう	8
どくけしそう	10
せんすい	20
キメラのつばさ	24
まんげつそう	30
においぶくろ	60

旅の商人
この商人は、防具を専門に扱っているぞ。

アイテム	ゴールド	守備力
けがわのマント	550	18
せいどうのよろい	700	21
てつのよろい	1200	25
てつのたて	720	16
けがわのフード	400	11
てつかぶと	1100	16



武器屋
モンスター専用の武器も置いてあるぞ。

アイテム	ゴールド	攻撃力
どうのつるぎ	270	13
ブーメラン	420	15
てつのつえ	850	22
チェーンクロス	1200	24
いしのキバ	240	12
てつのツメ	550	19

宿屋
ひとり1泊20G



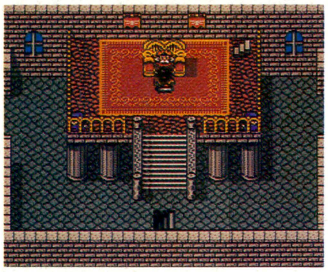
⬅宿屋の2階は、このようになっているぞ。

この地図は見ることができるぞ

ラインハット城の1階入り口正面の壁に、額縁が飾ってある。ここで調べるコマンドを使うと、右のようにワールドマップの一部分が見られるぞ。星印は現在地だ。

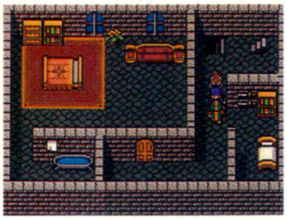


ラインハット城3階



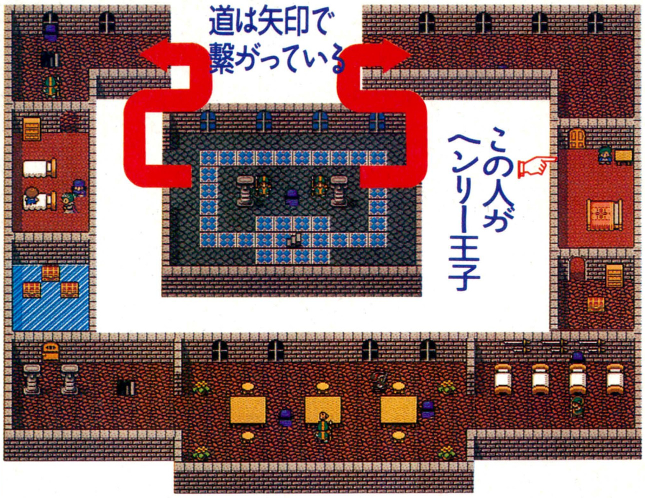
➡ここは王様の部屋となっている。まずは、王様の話を聞いてみよう。

ラインハット城4階



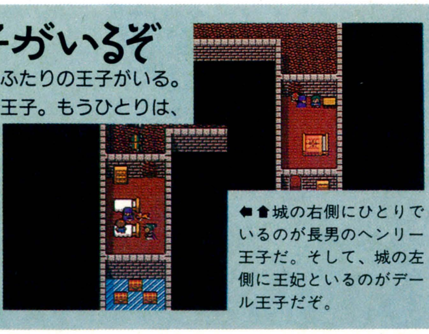
⬆4階は王様の寝室。しかし、兵士がいて、奥には入れてくれないのだ。

ラインハット城2階



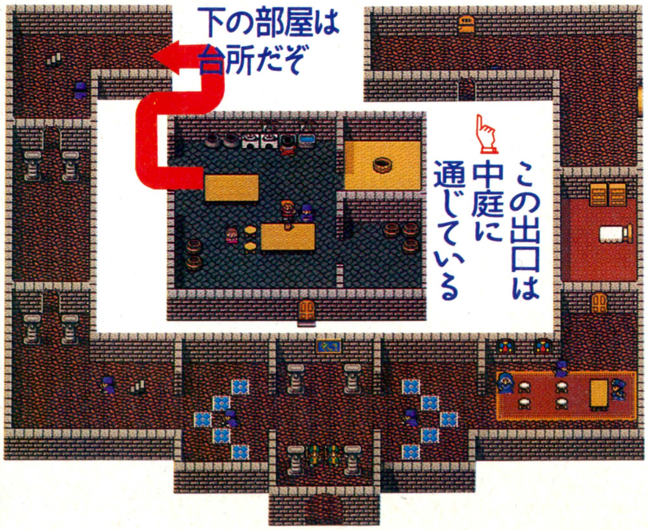
ふたりの王子がいるぞ

このラインハット城には、ふたりの王子がいる。ひとりは、長男のヘンリー王子。もうひとりは、弟のデール王子だ。ふたりとも、1階の自分の部屋にいるぞ。まずは、会いに行ってみよう。城のなかにいる人たちの間では、このふたりの王子の噂話で持ちきりだ。



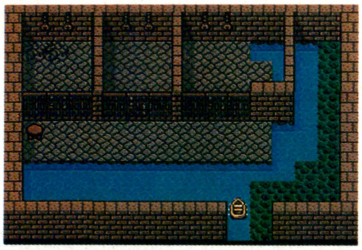
⬅⬆城の右側にひとりでいるのが長男のヘンリー王子だ。そして、城の左側に王妃といるのがデール王子だぞ。

ラインハット城1階



古代の遺跡

ラインハット地方の最北東に位置する古代の遺跡。このダンジョンは、いままでのものよりは狭い。しかし、前半部分は道が入り組んでいて、立体交差になっている場所が多いのだ。最初のうちは、道がわからず迷ってしまう恐れがある。そんなときは、下のマップを見ながら進もう。また、後半部分は船に乗って移動するのだ。ダンジョンのなかには、いままでより強い敵が出てくるので注意しようね。

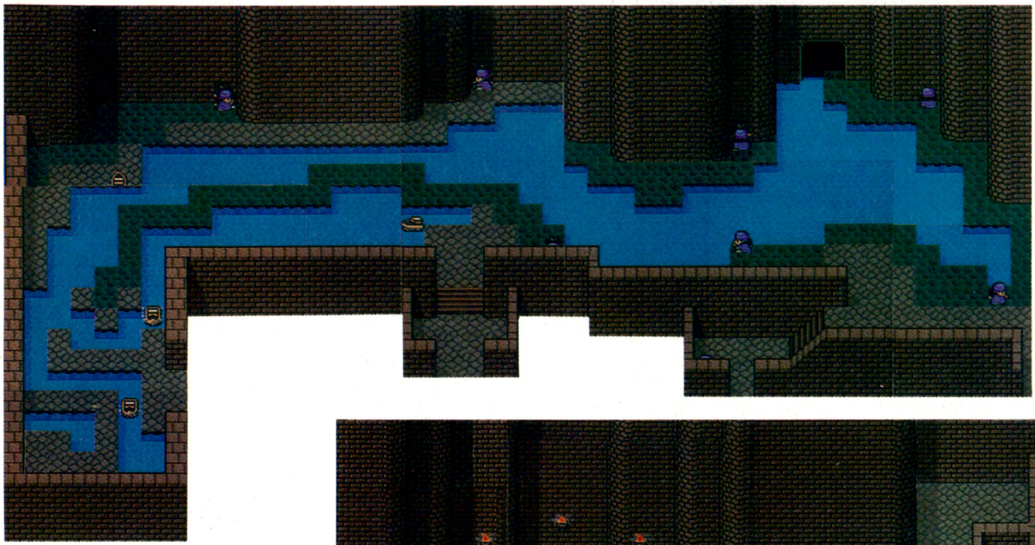


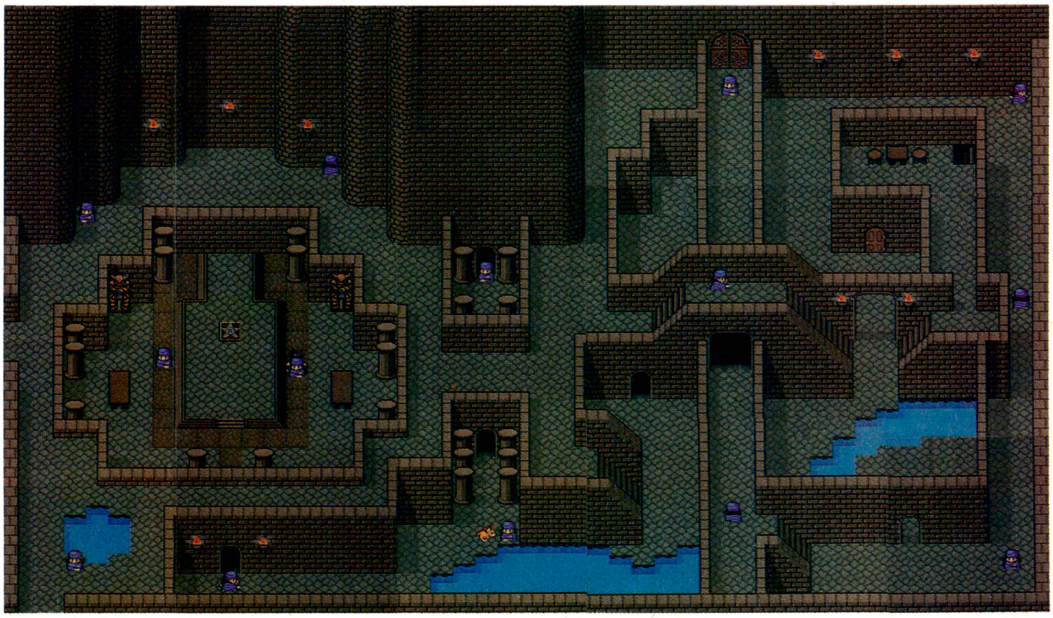
←こんなところに牢屋があるぞ。何のための牢屋なんだろうね？

船に乗って進め



古代の遺跡のダンジョン後半部分は、湖になっている。ここからは、船に乗らないと先へは進めないのだ。前半部分を抜けると、ちょうどいいことに目の前に船が置いてある。誰のものか知らないが、これに乗り込んでしまおう。ただ、ひとつだけ注意したいことがある。船で進んでいるときにも、敵は襲ってくるのだ。つねに、戦える準備をしておいたほうがいいぞ。



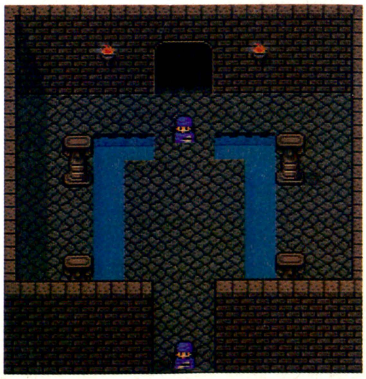


このダンジョンは立体的なのだ

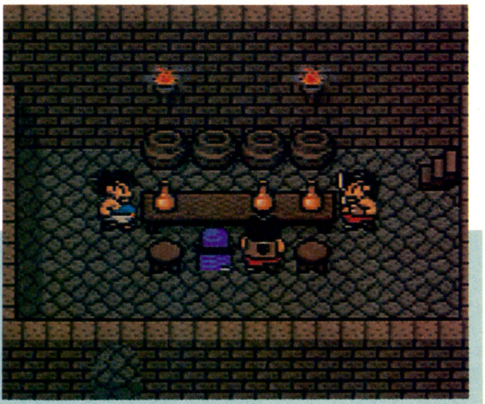


右のダンジョンマップを見てわかるとおり、上段や下段に移動するので複雑なのだ。迷わないためにも、マップを参考に進むのが得策。

ここが入り口だ



とにかく立体交差が多くて迷いそうなダンジョンだぞ



この人たちは何者なの？

この上のダンジョンのどこかに、右の写真部分があるぞ。どこにあるかは秘密。自分で捜し出そう。この部屋には悪そうな男が3人いて、何やら話をしているようす。何でこんな場所にいるかは、話しかけてみるとわかるぞ。





ドラゴンクエストV 最新グッズ大紹介

『ドラクエV』フィーバーもひと段落。というわけで今回は、『ドラクエ』関連グッズの主力商品であるキャラクター文具をドドンと紹介しちゃうぞ。プレゼントコーナーもあるよん。

モンスターノート



➡『V』で登場するモンスターのうちの、34匹ものモンスターのイラストが描かれているオールカラーの豪華なノートなのだ。全48ページのＢ５サイズだ。これを使って勉強すれば、成績アップは間違いない、かな？
●**モンスターノート 280円**

モンスターシャープペン モンスターボールペン





⬆⬅シャープペンシルとボールペンだ。ボールペンには、黒と赤の２種類の色があるぞ。●**モンスターシャープペン　モンスターボールペン　各300円**

モンスター定規



⬅主人公にスライム、キングスライムまで……。いろんなキャラクターの楽しいイラスト入り定規。これでピシッとした線を引こう！15センチと30センチの２種類。
●**モンスター定規　15センチ200円　30センチ380円**

モンスターえんぴつ



➡これだけ揃えばナンともカラフルな感じ。このえんぴつを使ってカリカリ勉強しよう。



⬆塔に見立てた絵柄になってるのだ。
●**モンスターえんぴつ　２本セット　140円**

モンスターカンペン



➡主人公の少年時代と青年期の２種類のイラストが入ったカンペンケース。えんぴつだけで19本も入っちゃうというビッグサイズだ。中皿もちゃんとついてるぞ。縦19センチ×横９センチだからいろいろ入るね。
●**モンスターカンペン　600円**

モンスターペンあずかり所

➡あずかり所をイメージした12色のサインペンセット。





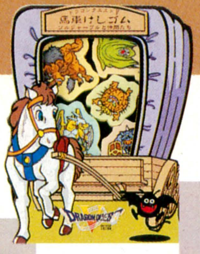


➡２種類のサインペンをジョイントパイプを使うことによりつなげられるのだ。好きなモンスターを組み合わせるのもいいかも。　●**モンスターペンあずかり所　1200円**



ここで紹介している『ドラクエ』グッズは、お近くのスーパー、デパート、おもちゃ屋さんで購入できます。

馬車けしゴム

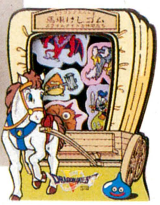


ソルジャーブルと仲間たち





スライムナイトと仲間たち



⬅⬆主人公の仲間になってくれるモンスターばかりを集めたけしゴムセットだ。スライムナイトとソルジャーブルのふたつのセットがあって、それぞれ5個ずつけしゴムが入っているぞ。これだけのモンスターたちがふでばこのなかに入っていれば心強いかな？ ●馬車けしゴム 各350円

スライム球



スライム　スライムベス　メタルスライム

⬆3種類のスライムがボールになった!? カンタンなキャッチボールくらいなら使えそうだけど、バットで打ったらかわいそうかも……。大事に使おう。 ●スライム球 各480円

ジグソーパズル

旅立ち　天空の花嫁



⬆幼年期のイラスト〝旅立ち〟と、青年期の〝天空の花嫁〟の2種類のイラストがジグソーパズルになったのだ。それぞれ1000ピースだから、遊ぶにはちょうどよい数かな。 ●ジグソーパズル 各3000円

マグカップ



⬆➡ジグソーパズルと同じイラストが使われている陶器製のマグカップなのだ。『ドラクエV』をするときや勉強するときなんかに、このマグカップでちょっと一息とか……。カップの右側に主人公の青年期の、左側には少年期のイラストが描かれているぞ。おしゃれな感じがするマグカップなのだ。●マグカップ 980円





『ドラクエ』をプレーしながらコーヒーを飲んでみるのもよし

今回紹介したドーンとすべてのグッズを100名にプレゼント!!

もう『ドラクエV』の特集内では恒例となっているプレゼントコーナーだよーん。今回はエニックスの協力により紹介したすべての『ドラクエV』グッズを読者の皆さんにプレゼントしちゃうぞ!! 抽選で100名さまだ。ホント毎回気前がいいね。さて、応募のとき注意してほしいのが、自分のほしいものの名前と住所、氏名等を明記するってこと。これを忘れたら、当たっても送れないからね。

- モンスターノート……5名
- モンスターシャープペン……10名
- モンスターボールペン黒……10名
- モンスターボールペン赤……10名
- モンスター定規30センチ……5名
- モンスター定規15センチ……5名
- モンスターカンペン……5名
- モンスターえんぴつ……5名
- モンスターペンあずかり所……5名
- 馬車けしゴム(スライムナイト)・5名
- 馬車けしゴム(ソルジャーブル)‥5名
- スライム球(スライム)……5名
- スライム球(スライムベス)……5名
- スライム球(メタルスライム)‥5名
- ジグソーパズル(旅立ち)……5名
- ジグソーパズル(天空の花嫁)‥5名
- マグカップ……5名

あて先
・
ファミコン通信編集部
「ドラクエグッズほしいよん」の係まで
・
10月30日必着

※この懸賞に入賞したかたは、雑誌の公正競争規約によって同号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。


ASCII
月刊
アスキーコミック
毎月19日発売 好評発売中!
定価500円(税込)
11月号
奮い起て冒険心!!
ウィザードリィV
メイルストロームの彼方
作・竹内誠 画・しのざき嶺
特別読み切り32ページ2本立て
魔界の国のシンデレラ
岡田敦志
BREAK AGE 2007
馬頭ちーめい
好評連載中!
遥かなる異郷ガーディアン
HINAKO!!!
しましま曜日
空間凶機デバステイター
ディファレントレルム夢幻の探索
スーパーアレスタ
キャプテンハーレイ
ソルティーパコ
MONSTERMAKER SAGA
モンスターメーカー・サガ
九月姫
巻頭カラー
真・女神転生
作・鈴木一也 画・御祇島千明
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

クイズ！のーてん脳天逆SAKAおとし

マリオペイント ROUND 63

今回は『マリオペイント』。ちょっと難しいぞ。心してチャレンジしてくれ。あとで泣くな。

問題 右のパズル面をすみからすみまでよーく見て、『マリオペイント』に関連する用語を探し出してほしい。言葉の並びかたは縦、横、斜め。同じ文字が複数の言葉に含まれていることもあるのだ。全部で16の言葉を発見し、マスを塗りつぶしていくと7つの文字が残る。さて、それらを組み合わせてできる言葉とはなんだろうか？

ケ	シ	ゴ	ム	ス	マ	ウ	ス
キ	ス	タ	ン	プ	オ	ク	ン
タ	ン	イ	ポ	レ	リ	レ	ト
タ	ア	ニ	メ	ー	シ	ョ	ン
エ	ケ	ペ	ン	ト	イ	ン	ロ
ハ	ー	コ	ク	ツ	リ	ク	ー
リ	ピ	イ	ヌ	レ	マ	ン	ド
ー	コ	ド	ツ	パ	ス	ウ	マ

先週の答え

おおぞらつばさ

き	ざ	し	い	ぞ	か	ず	お
じ	お	ひ	ざ	も	り	[illegible]	き
ま	と	ゆ	わ	ら	ま	わ	さ
や	だ	[illegible]	そ	し	や	だ	き
か	お	か	や	た	つ	に	す
な	お	ば	ば	き	ま	づ	ぎ
た	か	す	ぎ	へ	ら	う	す
わ	か	し	ま	づ	き	さ	み

応募のきまり

固有名詞の少ないグラフィックソフトだから意外と難問かも知れない。一般的なグラフィック用語や機能名称を総動員すれば、道はおのずと開けるぞ。あと、登場するマスコットもお忘れなく。答えがわかったらはがきで11月6日号クイズ！　脳天逆おとし係まで送ろう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに。締切は10月29日消印有効だ。

賞品について

正解者のなかから、抽選で10名に全国共通おもちゃ券5000円分をプレゼントしてしまおう。おサルのようにお絵描きしまくって、マウスをオシャカにしちまったキミはこれで新しいのを買っておくれ。11月27日号の当選者発表をお楽しみに。

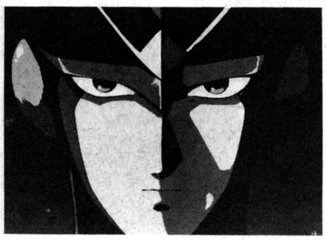
クイズ！脳天逆落とし 9月25日号当選者

●大阪府　待鳥和宏
●埼玉県　吉野真由子
●茨城県　雪　征敬
●静岡県　吉田絵美
●北海道　滝川久雄
●石川県　宮本真理
●宮城県　早坂和良
●宮崎県　熊谷有紀
●千葉県　庄司理恵
●山口県　鬼木恭子

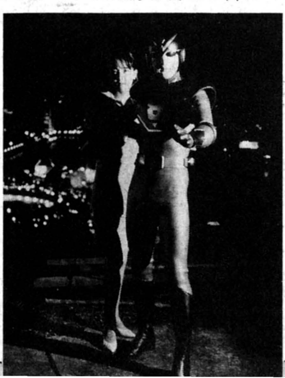
INFORMATION インフォメーション

8マンが復活！その雄姿を見逃すな

あの『8マン』が復活するぞ。まず、映画では『8マン-すべての寂しい夜のために-』と題して新作が公開される。ただし上映するのは12月2日と3日の2日間のみ。しかも上映場所は東京ドームだ。また'93年2月からは全4巻のオリジナルビデオアニメもリリースされる。期待してよさそう。さて今回は記念として映画で主演を務める若手俳優、宍戸開のサイン色紙を3名にプレゼント。はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、8！係まで。締切は10月29日。消印有効だ。



⬆こちらが各30分、全4巻のオリジナルビデオアニメ版の『8マン』なのである。



➡『ブレードランナー』風のくら目の映像がウリのひとつ。かっこよいではないか。

PC原人アーンドPC電人ノートで勉強

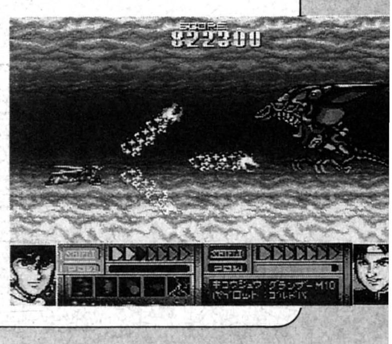


⬆これで勉強したら思いっ切りはかどる、かどうかは知らないが、楽しいのは確か。

おなじみ『PC原人』シリーズのキャラクターがカワイイ、ハドソン特製ノートを20名に。はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入して、石頭どっかーん係へ。10月29日消印有効。

登場！『キアイダン00』

RIOTの新作シューティングゲーム、『キアイダン00』の声優サイン入りアフレコ台本を1名に、プロモーションビデオを3名に。はがきに必要事項を記入のうえ、キアイダぁ♡係まで。



➡表紙に出演声優のサインが。ビデオか台本か希望するほうを明記すること

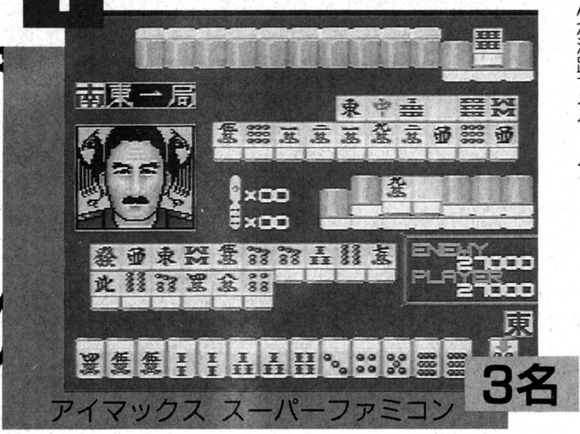
PRESENTS

読者プレゼント

11月6日号の当選者は12月4日号(11月20日発売)で発表だ

ゲームソフト

1 スーパー麻雀



3名

アイマックス スーパーファミコン

スーパーファミコンでリアルな対局が味わえるふたり打ち麻雀。世界統一モードなど、3種類のゲームモードがあるぞ。

2 キョロちゃんランド

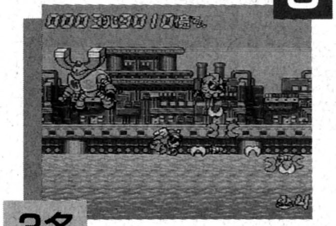


3名

ヒロ ファミコン

チョコボールでおなじみのキョロちゃんが活躍するゲーム。

3 PC原人シリーズPC電人



3名

ハドソン PCエンジン

PC原人が横スクロールシューティングゲームになったぞ。

4 ヴィクセン357



3名

メサイヤ メガドライブ

近未来の宇宙を舞台にした戦略シミュレーションゲーム。

5 アダムス・ファミリー



3名

ミサワエンターテイメント ゲームボーイ

主人公のゴメズを操って、奇怪な謎に挑むアクションだ。

テレホンカード

6 サイレントメビウス2

映画・OVA・パソコンゲームなど、各方面で爆発的なヒットを飛ばす人気作品。声優の魅力も見逃せないね。

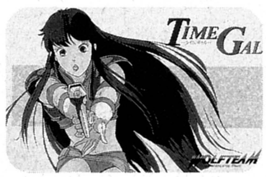
ホワイト加刷



1名

7 タイムギャル

ウルフチームから発売されるアクションゲーム。



3名

ホワイト加刷

10 ドラゴンナイトⅡ

パソコンからPCエンジンに移植されたRPG。リアルな3Dダンジョンと、美しいビジュアルがプレーヤーを圧倒する。NECアベニューから10名の読者にプレゼント。



10名

ホワイト加刷

8 となりのトトロ



宮崎駿原作のほのぼのアニメーション。

3名

110-126551

9 びっくり熱血新記録

各ハードで大人気の『くにおくん』が、奇想天外な運動会に出場する。テクノスジャパンから3名の読者に。

110-122930



3名

締切 10月29日

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1〜2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 11月6日号

Hイラスト募集(ウソ)

10/16号の当選者発表

ゲームソフト

●リターン・オブ・双截龍
東京都 岩永 修
三重県 浮名 悟
熊本県 葉山康武

●愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星
静岡県 森島弘行
奈良県 吉村直子
埼玉県 中田直樹

●ファイヤープロレスリング3
兵庫県 山田勝千
東京都 町田康司
宮城県 武田知巳

●BLACK HOLE ASSAULT
島根県 曽田 博
新潟県 小町俊隆
京都府 中西文彦
宮城県 森 善彦
東京都 中川周二
栃木県 増渕 豊
千葉県 島崎淳志
愛知県 服部鉄也
兵庫県 堀田和宏
島根県 立野 聡

●バトルドッジボール
大阪府 真部大祐
岩手県 岩井和宏
栃木県 菅野尚哉

テレホンカード

●ファイナルファンタジーⅣ
東京都 相島弘光
埼玉県 仙波清彦
静岡県 須磨浩治

●みんなのたあ坊
大分県 佐藤 健

●鬼忍降魔録ONI
山梨県 藤本浩伸

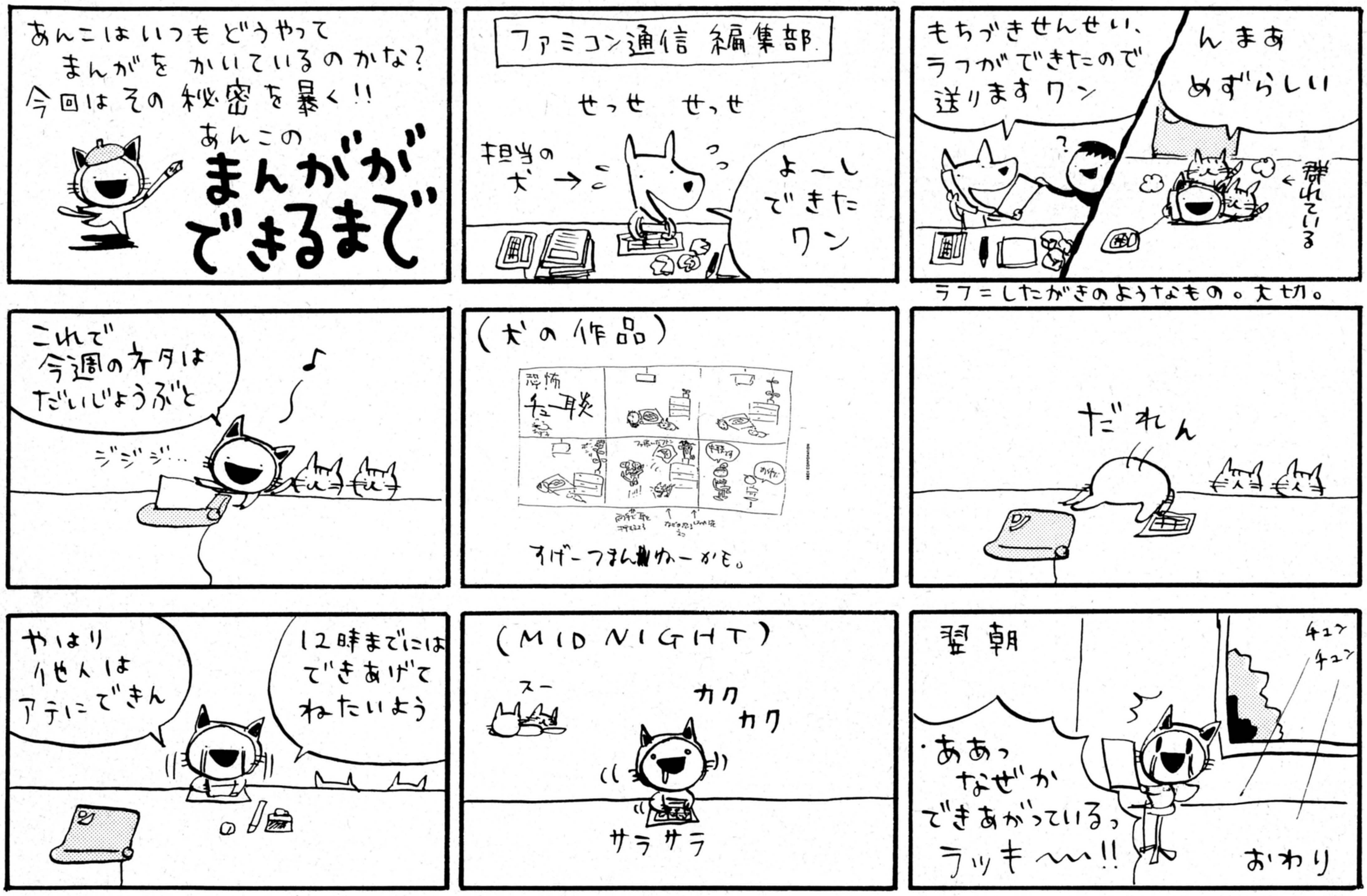
●スーパーボウリング
滋賀県 遠藤 禎
大阪府 川本良輔
大阪府 勝野祥友
埼玉県 高橋太志
東京都 斉藤和幸
石川県 堺 真吾
大阪府 西門真紀
大阪府 水巻知晴
愛媛県 芳野重一
滋賀県 神保靖弘

●マネキン2
広島県 小田修次

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

ドラネコシアター

餅月あんこ



ゲームの見かたが浅い大人たちへ

このあいだ、朝日新聞に、〝最近ゲームセンターが大にぎわいだけど、あそこでは友だちが作れない〟といった趣旨の記事が載っていました。その記事によると、『ストII』なんかで、よく〝対戦相手求む〟とあって、いかにも、人と人とのコミュニケーション（笑）ってやつが生まれそうなんだけど、実際は横に並んで戦うだけで、ゲームが終われば、はいサヨナラ。



知らない子との友情なんてなかなか育つもんじゃない、ってことでした。

うーん、なるほど。でも、これってけっこうバカバカしい意見だと思います。よく、〝ゲームをやりすぎると空想の世界と現実との区別がつかなくなるからオソロシイ〟とゲームを悪く言う大人がいるでしょ？　それなら、リュウとケンの対戦のあと、プレーヤーどうしもがっちり握手！なんて状況こそ、ゲームと現実のごちゃまぜで、いちばんいけないんじゃないのー？　だいたい、横に並んでプレーするからダメ、と言うなら、テーブルはさんで向かい合ってた時代（最近そういう対戦モードのゲームって少ないね）には、ゲーセンで友情の輪が広がってたのか、というとそんなこともないでしょ。

ゲームが持つ機能のひとつに、〝象徴化〟ってのがあるんです。これは、目に見えているものと違う意味を表わす、という意味。たとえば、モニターのなかのバルザックとの戦いが、まわりまわってじつはプレーヤーの心のなかにいる〝コワイおじさん〟への挑戦だったりする、とかね。だから、ゲームをとおした友情がもしあるとしたら、〝肩組んで歌いながら歩く〟みたいな古いタイプのお友だちづきあいとは違うスタイルをとると思うんです。

そのへんのことをスッ飛ばして、〝ゲーセンの人間関係は冷たい〟なんて言わないでほしいわね。お気楽にゲームの悪口を言う大人は、私に攻撃されないよう、注意したほうがいいわよ、フフフ……。

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬 目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：病院の宴会で、ホステスさんの平均年齢が65歳というキャバレーに出かけた精神科医。もちろん女性。

金華

ファミ珍楼

御商談、御会席

創業於平成四年七月二十四日



⬅ニッポン放送の番組に出演中のハチベイ。うかれてんなよ。

ドラクエに撃沈される人々

『ドラクエV』が発売されて、1ヵ月になろうとしているんだけど、もう解き終わったって人もかなり多いんだろうね。今回は『ドラクエV』発売のドタバタに翻弄されたファミ通スタッフ、通称ドラクエ班にスポットを当ててみた。

——『ドラクエV』100本プレゼントの応募総数がすごかったとか？

ハチベイ（以下ハチ）　そうなんだよね。ファミ通9月25日号が発売されて、プレゼント締切まで4日間しかないのに、30000通もはがきが来ちゃって。

——はがきの山がすごかったもんね。しかし『ドラクエ』100本を集めるってのも難儀だったでしょ？

ハチ　そりゃーもう。だって1本手に入れるために普通並ぶんだよ。100本となると……。しかし100本苦労して集めたときは壮観、壮観。

——変なはがき来てた？

ハチ　来てた、来てた（笑）。ひとりで100枚くらい書いてきて、1枚、1枚に家族親戚一同の違う名前が書いてある人とか。あと、『ドラクエV』当たったら、「パツイチ決めさせてあげます」とかいう女子高生が！　アレなあ、おしかったなあ。

——抽選でハズレちゃったんだ。

ハチ　そう、残念。当たってたら、いまごろ、パツイチだったのに。

——『ドラクエV』の秘技集めも大変そうだったね。

ハチ　当初の予定で100個近くの秘技を捜さなくては、ページが埋まらないってことになってたのね。頼みの綱は、読者からの電話＆ファックスとニッポン放送の聴取者。

——集まった？

ハチ　集まったんだけどさあ……

（以下次回に続く）



⬆はがきの山である。30000通の重みなのだ。年賀はがきの残りってのが、多い。

新企画　進め中川くん！



ファミ通では、新人アルバイターにもドシドシと企画を出させ、できるだけ早く一流の編集者になってもらおうとしている。しかし、その企画はなかなか日の目を見ないものなのだ。今週から数回に分けて、新人中川とその師匠である堺K太が、栄光の企画プランナーへと泪橋を渡っていくまでの感動のドキュメントをお送りするのだ。さあ、がんばれ中川！

堺K太（以下堺）　おい、中川。この3.8センチメートル四方のスペースをやるから、何か企画を考えろ。

中川　えー、ぼくがですかア？　いやア、まいったなア……。

堺　てめー、その「いやア」ってのやめろよっ。いらいらするんだよっ。

中川　いやア。とりあえず、ボクのヌード写真掲載ってのは？

堺　ヌードしゃしいんん？



中川　そう、上の写真でボクのアニキを募集するわけです。

堺　あぁにぃきぃ!?　（以下次回）

ファミ通マンガ大賞締切迫る

ギャグ、ストーリーとも、30ページ以内の作品であること。ひとり何作応募してもかまいません。他誌発表経験者も歓迎します。

4コママンガ、ページマンガとも、右の原稿サイズを厳守して応募してください。サイズの違う原稿は無効となります。ネームは横書き、右開きになります。モノクロ、カラーは問いません。画材は一般的な範囲のものであればかまいませんが、モノクロの場合はかならず黒のインクで描くこと。赤や青のインクなどはすべて無効。

また、各ページに鉛筆でノンブル（ページ数）を入れてください。

応募者は、かならず住所、電話番号、氏名（ペンネーム使用者は本名と併記）、年齢、職業、過去のマンガ歴を別紙に記入のうえ、作品に同封しファミコン通信編集部内・第5回マンガ大賞事務局へ郵送してください。原稿返却希望者は返信用封筒に投稿使用と同額の切手を貼って、あて名に自分の住所、氏名を書いて同封してください。返信用封筒が同封されていない原稿の返却はいっさいいたしません。

募集要項



●締切●

11月末日消印有効

●賞金●

大賞＊100万円

次点＊ 50万円

入選＊ 20万円

佳作＊50000円

●審査員●

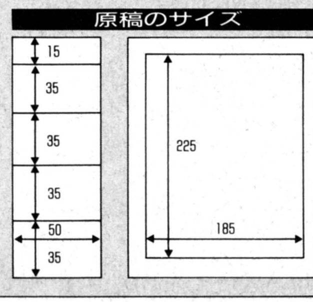
桜玉吉、吉田戦車、山本貴嗣、こやま基夫、鈴木みそ、荒井清和、本誌編集長（敬称略）

●あて先●

〒107-24 東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
週刊ファミコン通信編集部内
第5回マンガ大賞事務局

審査結果は'93年1月発売の週刊ファミコン通信誌上にて発表。受賞作は週刊ファミコン通信ほか、月刊アスキーコミックなど弊社の出版物に掲載されることがあります。また、入賞作の出版権、映像化権、上演権などの諸権利は㈱アスキーに帰属します。

原稿のサイズ



全国通信販売!!

オール税込み!! 買いたい人

(新品・中古)商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

本体 (新品・中古) 消費税別

本体	区分	価格
スーパーファミコン	新品	TEL
	中古	TEL
ファミコン	新品	¥9,980
	中古	¥6,800
ゲームボーイ	新品	TEL
	中古	¥5,800
PCエンジン	中古	¥6,800
PCエンジンコア	中古	¥6,800
PCエンジンコア2	新品	¥12,980
	中古	¥8,800
PCエンジン DUO-デュオ-	新品	TEL
	中古	TEL
スーパーCD-ROM	新品	TEL
	中古	TEL
CD-ROMシステムVer.2.1	中古	¥17,800
メガドライブ	新品	¥11,980
	中古	¥8,800
メガドライブプラスワン	新品	¥12,980
メガ-CD	新品	TEL
	中古	TEL
セガワンダー・メガ	中古	¥49,800
ビクターワンダー・メガ	新品	¥79,800
	中古	¥59,800
ゲームギア	新品	¥12,980
	中古	¥8,800
PCエンジンGT	中古	¥19,800
ネオ・ジオ NEO・GEO	新品	TEL
	中古	TEL
ディスクシステム	中古	¥2,800
スーパーバーコードウォーズドラゴンボールZ	新品	¥6,800
スーパーバーコードウォーズSDガンダム	新品	¥6,800

☎まず、TELして下さい!

TELした次の日に商品がお手もとに!! (午後5時までに受付分のもの)

商品代金は商品と引換です

(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域・一部商品除く)

お願い
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可 (発送後のキャンセルは送料をいただきます。)
- 未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセル料はいりません)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。

超目玉商品

お一人様 各1本限り
目玉商品は業者おことわり
目玉商品は中古品との交換はできません
10/23 A.M.11:00から受付

ファイナル ファンタジーV
12月6日発売予定 予約受付ます。
¥11,500 (手数料・消費税込み)
㊟ 現金書留で郵送して下さい。(先着順)

先着20名

スーパーファミコンソフト 新品 税込	
スーパーオフロード	¥980
CBキャラウォーズ	¥1,980
炎のドッジ弾平	¥1,980
ファイナルファイトガイ	¥1,980
機動戦士SDガンダムV	¥1,980
アクロバットミッション	¥1,980
銀河英雄伝説	¥2,980

ファミコンソフト 新品 税込	
バトルスタジアム	¥280
ファミコンジャンプ2	¥980
エスパードリーム2	¥980
まじかるタルるートくん2	¥980
ダービースタリオン全国版	¥2,980

CD-ROMソフト 新品 税込	
サマーカーニバル'92	¥280
熱血ドッジボール	¥480
ブロウニング	¥980
ルーム	¥1,980
クイズの星	¥2,980
らんま1/2元祖無差別格闘流	¥2,980

スーパーファミコン

タイトル	新品	中古
アースライト	5980	4800
R.P.M レーシング	2980	2800
-アクスレイ-	6980	5800
アクトレイザー	1980	1800
悪魔城ドラキュラ	3980	2800
アクロバットミッション	6480	×
アストラルバウト	6980	5800
アダムスファミリー	6680	×
イース 3	×	1800
ウルティマ 6	4980	3800
ウルティメイトフットボール	5980	4800
ウルトラマン	5980	4800
ウルトラベースボール実名版	6980	5800
エアーマネジメント	8980	7800
-STRIKE GUNNER-	3980	3200
SDグレイトバトル 2	5980	4800
SDザ・グレイトバトル	×	4200
F-ZERO	4980	3200
F-1グランプリ	7980	5800
F-1エキゾーストヒート	5980	3800
エリア 88	2980	2800
オセロワールド	5980	5200
弟切草(おとぎりそう)	6980	6200
カードマスター	3980	3200
ガデュリン	×	2800
餓狼伝説	7380	×
がんばれゴエモン	5980	3800
ガンフォース	6480	×
機甲警察 メタルジャック	5980	4800
機動戦士SDガンダムV	5980	5200
機動戦士ガンダムF91	2980	1200
キャプテン翼 3	6980	4800
キャメルトライ	5980	4800
ぎゅわんぶらあ自己中心派	6780	×
銀河英雄伝説	6980	×
キングオブザモンスターズ	6980	5800
キン肉マン	5980	4800
グラディウス 3	×	2800
拳闘王ワールドチャンピオン	2980	2400
甲子園 2	6980	6400
豪槍神雷伝説	4980	3800
甲竜伝説ヴィルガスト	TEL	TEL
魂・斗・羅 スピリッツ	6980	3800
サイバーナイト	6680	×
サイバリオン	5980	4800
3X3EYES(サザンアイズ)	TEL	TEL
三国志 III	10980	×
サンダースピリッツ	2980	2800
斬 2 スピリッツ	TEL	TEL
サンドラの大冒険	5980	4800
CBキャラウォーズ	5980	4800
ジェリーボーイ	3980	3800
シムアース	4980	3800
シムシティー	5980	4800
ジャンボ尾崎のホールインワン	6980	4200
重装機兵ヴァルケン	6480	×
JOE&MAC戦え!原始人	3980	3200
初代熱血硬派くにおくん	TEL	TEL
初段 森田将棋	×	7800
シルヴァサーガ 2	7180	×
サイバーフォーミュラ	6980	5800
信長公記-しんちょうこうき-	9980	×
真・女神転生	6980	×
スーパー R-TYPE	3980	2800
スーパーアレスタ	6980	6800
SuperE・D・F	3480	2800
スーパー伊忍道-打倒信長-	5980	3800
スーパーヴァリス	2980	1800
スウィヴ SWIV	7180	×
Sウルトラベースボール	3980	3800
スーパーF-1サーカス	4980	3800
S F-1サーカスリミテッド	6980	×
スーパーオフロード	4980	4200
スカイミッション	6280	×
スーパーガチャポンワールド	7980	×
スーパーカップサッカー	3980	3200
スーパー三国志 2	10880	8800
スーパー上海	TEL	TEL
スーパー将棋	7480	6200
鈴木亜久里のF-1	5980	5400
スーパースタジアム	×	2800
スーパー大航海時代	8980	7800
スーパーダンクショット	TEL	TEL
スーパーチャイニーズワールド	4980	3800
スーパーテニス	6980	5800
ストリートファイター 2	7980	7200
スーパー信長の野望	9980	6800
スーパーバーディラッシュ	3980	3800
スーパーバレーII	6680	×
スーパーバン	5480	4400
スピンディジーワールド	6480	4800
スーパーファイヤープロレス	5980	3800
スーパーファミスタ	5980	4800
Sフォーメーションサッカー	5980	4800
スーパーブラックバス	7380	×
スーパープロベースボール	×	2800
スーパープロベースボール2	6980	5800
スーパーボウリング	5980	4800
スーパー麻雀	5980	5400
スーパー麻雀大会	7480	×
スマッシュTV	3980	2800
スーパーマリオワールド	5980	4800
スーパー桃太郎電鉄 2	TEL	TEL
スーパーリニアボール	5980	×
スーパーロイヤルブラッド	7480	×
スーパーワギャンランド	4980	3800
ゼルダの伝説	4980	3200
ソウルブレイダー	2980	2400
ソニックブラストマン	5980	×
TMNTタートルズ	5980	4200
対決ブラスナンバース	6380	×
大戦略エキスパート	6980	×
ダイナウォーズ	5980	4800
大爆笑!人生劇場	6380	×
高橋名人の大冒険島	3980	3200
W・W・Fスーパーレッスルマニア	3980	3200
ダライアスツイン	×	1800
ダンジョンマスター	4980	4200
ちびまる子ちゃん	6980	4800
超攻合神 サーディオン	2980	2200
超魔界村	3980	2800
提督の決断	11800	×
ディメンション・フォース	2980	2800
トップレーサー	3980	3400
ドラゴンスレイヤー	3980	3400
ドラゴンボールZ	6980	3200
ドラゴンクエスト 5	TEL	×
ドラッケン	×	2200
ナイトガンダム物語	4980	3800
中嶋悟スーパーF-1ヒーロー	6280	×
ハイパーゾーン	2980	2200
パイプドリーム	5480	4800
パイロットウイングス	×	4800
白熱プロ野球ガンバリーグ93	7180	×
白熱プロ野球ガンバリーグ	×	2800
パチンコウォーズ	6480	5400
ハットトリックヒーロー	4980	4200
バトルドッヂボール	5980	3800
バトル・グランプリ	4480	3800
バトルコマンダー	3980	2800
バトルブレイズ	5980	4800
遥かなるオーガスタ	6980	5800
バルバロッサ	7380	×
バレーボールTwin	6680	×
パロディウスだ!	5980	5200
パワーアスリート	6380	×
半熟英雄ああ世界よ半熟なれ	6980	×
反省ザルジロー君の大冒険	4980	4400
PGAツアーゴルフ	5980	4800
ヒーロー戦記プロジェクトオリンポス	7280	×
BIG・RUN	2980	2200
ヒューマングランプリ	6680	×
飛龍の拳Sパワーアップ	7280	×
飛龍の拳 S	6980	4800
ファイナルファンタジー 5	TEL	×
ファイナルファンタジー4	6980	4800
〃 (イージータイプ)	6980	6400
ファイナルファイト	6480	3800
ファイナルファイト・ガイ	6980	3800
ファランクス	6480	4800
フック HOOK	5980	3800
プリンスオブペルシャ	5980	5200
ブレイゾン	5980	4800
プロサッカー	×	2200
プロフットボール	5980	3800
ペブルビーチの波涛	×	5800
ヘラクレスの栄光 3	TEL	TEL
ホームアローン	6480	4800
北斗の拳 6	6680	×
北斗の拳 5	TEL	TEL
炎の闘球児ドッジ弾平	5980	3800
ポピュラス	×	1800
ポピュラス 2	7480	×
ボンバザル	×	2800
摩訶摩訶 (マカマカ)	6780	4800
まじかるタルるートくん	4980	4200
マジックソード	4980	3800
マリオカート	7980	6800
マリオペイント	7480	6800
ミステリーサークル	6280	×
メジャータイトル	6680	×
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5980	4800
横山光輝 三国志	TEL	TEL
雷電伝説	×	5800
ライトファンタジー	6980	5800
ラグーン	3980	3200
ラッシング・ビート	4980	3200
らんま1/2 町内激闘編	6980	3800
リターンオブダブルドラゴン	6480	×
レミングス	4980	3200
ロードモナーク	6680	×
ロケッティア	2980	2200
ロマンシング・サガ	4980	3200
ワイアラエの奇蹟	7480	×

ファミコン新品ソフト900種類¥980から
ファミコン中古ソフト400種類¥200から

PCエンジン

タイトル	新品
アイドル花札 ハッカー	5980
アイドルパチスロぎゃんぶらあ	6980
究極麻雀アイドルグラフィック	6980
レディソード (ハッカー)	7980

CD-ROM

タイトル	新品
R-TYPE -conpelete cd- SCD	2980
アイキューパニック	2980
イース 1・2	5980
イース 3ワンダラーズフローム	1980
ヴァリス 3	2980
ヴァリス 4	2980
ウィザードリィ 5	5580
ウルトラBOX 創刊号	2480
ウルトラBOX 2号	2480
ウルトラBOX 3号	2480
ウルトラBOX 4号	3480
ウルトラBOX 5号	3480
ウルトラBOX 6号	3980
エグザイル	2980
エグザイル 2	5480
エフェラ&ジリオラ	2980
F-1サーカススペシャル SCD	5980
カラーウォーズ 両対応	5680
川のぬし釣り 自然派	5780
ぎゅわんぶらあ麻雀パズル	3980
クイズまるごとザワールド2	4980
クイズアベニュー 2	3980
クイズ殿様の野望	4680
クイズの星	5480
コズミックファンタジー 3	5780
コブラ 2 -伝説の男-	1980
サマーカーニバル 92 SCD	2480
シェイプシフター	5580
シャーロックホームズ探偵講座	1980
シャドー・オブ・ザ・ビースト SCD	4980
雀偵物語 2 出動編	3980
雀偵物語 2 完結編	3980
スターパロジャー SCD	5480
ゼロウイング	5980
ソーサリアンSCD	5980
大旋風カスタム	1980
ダンジョンマスター	6380
超兄貴 SCD	5480
超時空要塞マクロス 2036	6980
超時空要塞 マクロス SCD	5580
天外魔境 2 -戦国卍丸- SCD	5980
トップをねらえ! SCD	5980
ドラゴンナイト 2	6980
熱血ドッジ部CDサッカー編 SCD	1980
バニラシンドローム 両対応	3980
秘宝伝説 クリスの大冒険	4980
ヒューマンスポーツフェスティバル	2980
ビルダーランド SCD	4980
ファージアスの邪皇帝	5780
ファイティングストリート	4980
プリンスオブペルシャ SCD	2980
ブロウニング-BROWNING SCD	1980
プロジェクト-F	5480
ベイビージョー	5580
ホーク F-1.2.3 SCD	2980
魔物ハンター妖子	4980
ライジング・サン	4980
らんま1/2	1980
らんま1/2とらわれの花嫁 両対応	2980
らんま1/2打倒元祖無差別格闘流両対	5580
ルーム	5980
ロードス島戦記 両対応	5980

ネオ・ジオ

タイトル	新品
あしたのジョー伝説	17800
アンドロデュノス	19800
エイトマン	18800
ASO 2-ラストガーディアン	15800
餓狼伝説	19800
キングオブモンスターズ	14800
キングオブモンスターズ 2	19800
クイズ大捜査線	13800
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	18800
クロスソード	18800
ゴーストパイロット	16800
サイバーリップ	7800
サッカーブロール	18800
ジョイジョイキッド	7800
ザ・スーパースパイ	9800
スラッシュラリー	19800
戦国伝承	16800
トッププレイヤーズゴルフ	13800
ナム 1975	7800
2020スーパーベースボール	18800
ニンジャコンバット	9800
ニンジャコマンドー	19800
バーニングファイト	14800
バカ殿様麻雀漫遊記	17800
ビューポイント	19800
フットボールフレンジー	16800
ベースボールスターズ	7800
ベースボールスターズ 2	19800
麻雀狂烈伝	7800
マジシャンロード	7800
みなさんのおかげさまです	14800
ミューティション・ネイション	18800
ライディングヒーロー	14800
ラギ	7800
ラストリゾート	19800
リーグボーリング	9800
龍虎の拳 … TELロボアーミー	16800
ワールドヒーローズ	TEL

パーツ

スーパーファミコン用

商品	新品
ステレオAVケーブル	1480
S端子ケーブル	2480
RGBケーブル	2480
スーパージョイカード	1980
ホリAVセレクター	2480
スーパーコマンダー	1480
JBキング	3980
アスキーパッド	2480
ABXYゴム	200
コントローラー	1480
十字ゴム	200
LRゴム	100
スタート・セレクトゴム	200
おそうじ探偵君	2680
ホリステレオAVケーブルBOX	1980
コードレスアダプター	7800
クリーナー交換セット	1480
ファイティングスティック	4980
CPSファイター(ストリートファイター2)	TEL
アスキースティックL5	2980
マリオペイント (ビデオ)	1380
スーパーファミコンマウス	2980
S端子コネクタ付ステレオAVケーブル	1980
スーパーマルチタップ(ハドソン)	2980
ドラクエ5モンスター使いへの導きの書CD	1580
スーパーシュウォッチ	2480

ファミコン用

商品	新品
ターボファイル 2	4480
RFスイッチ	1480
ACアダプター	1480
コントローラー 1	1180
コントローラー 2	1480
ホリコマンダー 黒	1480
ABゴム	150
十字ゴム	200
ツイン用ACアダプター	2380
ゲームセレクター	8980
パチンコ・コントローラー	4980
4人プレーアダプター	1980
ジョイカードmk2	1780
くるまDEゲーム	4980
ハウジング 2 (上)	200
ハウジング 1 (上)	200

ゲームボーイ用

商品	新品
通信ケーブル	1480
充電式アダプター	3680
ライトボーイ	2280
ワイドボーイ	1480
4人用アダプタ	980
サウンドボーイ	980
ハイパーボーイ	4980
ACアダプター	1480
カーアダプター (任天堂)2.2M	1980
カーアダプター (タケル)2.5M	1980

PCエンジン用

商品	新品
マルチタップ 5人用	2280
ターボパット(グレー)	2480
アベニューパッド3	2680
AVケーブル	1200
RFユニット	4280
天の声2	1980
天の声バンク	3480
PC用ACアダプター	1180
PC専用パチンココントローラー	5780
XHE-3	2480
GT用TVチューナー	7980
GT用ACアダプタ	2900
GT用カーアダプタ	3480
GT用バッテリーパワーパック	5980

CD-ROM用

商品	新品
CD-ROM用ACアダプター	1780

スーパーシステムカード

商品	新品
TELDUO用ACアダプター	1980

メガドライブ用

商品	新品
アスキーパッドMD	2480
RFユニット SS-70	1980
ACアダプター MD・GG兼用	1480
コントロールパッド	1980
ディンプラグコード	800
RGBユニット	4980
MEGA PAD メガパッド	2480
バックアップカートリッジ	4980
メガブラスター 白	980

ゲームギア用

商品	新品
TVチューナー	7980
対戦ケーブル	1380
ビックウインドー 2	1980

ネオ・ジオ用

商品	新品
メモリーカード	2800
コントローラー	5780
RGBケーブル	1560
RFコンバーター	1500
ACアダプター	2800
AVコード	1000
麻雀コントローラー	2980



〒431-32 静岡県浜松市恒武町50

エマーソン

年中無休 通販部係

ミュージック300円~1,500円
CDも(シングルは別)買い取ります

☎053-433-9900 (AM11:00~PM8:00)

FAX053-435-5454 FAXでも受付ています　現金書留でも受付します

エマーソングループ

●笠井派出所西	●浜松北病院隣	●浜北駅ビル1F	●中電変電所前	●ハニーコーエイ東	●ユニー泉町南	●ジャスコ東	●サンテラス北	●東名インター入口	●イケヤ文楽館2F	●流通センター通り
本店	大瀬店	浜北店	原島店	掛川店	幸店	入野店	磐田店	袋井店	高台店	東千代田店

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

FC ファミコン

10月発売のソフト

23日	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団<バンダイ> 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
30日	ダブルムーン伝説<メサイヤ> 7980円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

6日	**■恐竜戦隊ジュウレンジャー<エンジェル> 6000円(予価)/カートリッジ**
13日	トムとジェリー<アルトロン> 6800円/カートリッジ
20日	コロンブス<トミー> 7500円(予価)/バックアップカートリッジ
21日	ヨッシーのクッキー<任天堂> 4900円[込]/カートリッジ
27日	囲碁指南'93<ヘクト> 6800円/カートリッジ
27日	タイニートゥーン・アドベンチャーズ2~モンタナランドへようこそ~<コナミ> 4900円/カートリッジ
中旬	フェラーリ<ココナッツジャパン> 7300円/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	**■ロックマン5 ~ブルースの罠!?~<カプコン> 7800円/カートリッジ**
4日	ちいさなおばけアッチソッチコッチ<バップ> 6800円/カートリッジ
4日	将棋名鑑'93<ヘクト> 6800円/カートリッジ
8日	ワギャンランド3<ナムコ> 5800円/カートリッジ
11日	**■キョロちゃんランド<ヒロ> 5800円(予価)/カートリッジ**
11日	バットマンリターンズ<コナミ> 5800円/カートリッジ
22日	ファミスタ'93<ナムコ> 4900円/カートリッジ
23日	**■熱血格闘伝説<テクノスジャパン> 6500円/カートリッジ**
25日	嗚呼!野球人生一直線<サミー> 7300円/カートリッジ
27日	**■ゴリラーマン<ヨネザワPR21> 6900円/カートリッジ**
上旬	**■SDガンダム ガチャポン戦士5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY<ユタカ・バンダイ> 6800円/バックアップカートリッジ**
上旬	妖精物語 ロッドランド<ジャレコ> 6500円/カートリッジ
中旬	**■バーコードワールド<サン電子> 7200円/バックアップカートリッジ**
中旬	ジャストブリード<エニックス> 9700円/バックアップカートリッジ
下旬	**■ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!<エンジェル> 6800円(予価)/カートリッジ**
12月	**■愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星<アイレム> 12800円(予価)/カートリッジ**
12月	ハローキティーのおはなばたけ<キャラクターソフト> 3980円(予価)/カートリッジ
12月	KABUTO<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
12月	グレイトバトルサイバー<バンプレスト> 7300円/カートリッジ
12月	怪盗シュガー<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
12月	ワイリー&ライトのロックボード~ザッツ・パラダイス~<カプコン> 6500円/カートリッジ
12月	サンリオカーニバル2<キャラクターソフト> 3980円(予価)/カートリッジ

'93年1月発売のソフト

'93年1月14日	**■F1センセーション<コナミ> 5800円/カートリッジ**
'93年1月下旬	スイッチブレード<ケムコ> 6500円/カートリッジ
'93年1月	**■ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ**
'93年1月	けろけろけろっぴの大冒険2<キャラクターソフト> 6400円(予価)/カートリッジ
'93年1月	仮面ライダーSD グランショッカーの野望<エンジェル> 6500円/バックアップカートリッジ
'93年1月	レッド・オクトーバーを追え!<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
'93年1月	ぴょこたんの大迷路<サン電子> 4980円(予価)/カートリッジ

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月中旬	ディジャヴII<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年2月	バトルベースボール<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
'93年2月	元朝秘史 蒼き狼と白き牝鹿<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	**■カジノ・ダービー<ヨネザワPR21> 5500円(予価)/カートリッジ**
'93年3月	アルマジロII<アイ・ジー・エス> 6900円/カートリッジ
'93年3月	ドッジ弾平2<サン電子> 価格未定/カートリッジ
'93年4月	**■Jリーグファイティングサッカー<アイ・ジー・エス> 7900円/カートリッジ**
'93年5月	**■少年魔術師インディー<アイ・ジー・エス> 7900円/バックアップカートリッジ**
'93年7月	THE GOLF '93<ジーオーワン> 6900円(予価)/カートリッジ
'93年	マサカリ伝説金太郎アクション編<トンキンハウス> 価格未定/カートリッジ
'93年	ゴルフ(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
'93年	アイスホッケー(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	RPG人生ゲーム<タカラ> 7800円(予価)/カートリッジ
	レミングス<イマジニア> 6200円/カートリッジ
	スターウォーズ 帝国の逆襲<ビクター音楽産業> 7900円/カートリッジ
	スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
	ジェットソン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	ハリキリバレー<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	ゼルダの伝説1<任天堂> 価格未定/カートリッジ
	オーバーロード<アルトロン> 価格未定/バックアップカートリッジ

SF スーパーファミコン

10月発売のソフト

23日	アダムス・ファミリー<ミサワエンターテインメント> 8800円/カートリッジ
23日	スーパーF1サーカスリミテッド<日本物産> 9200円/バックアップカートリッジ
29日	コズモギャング ザ ビデオ<ナムコ> 7900円/カートリッジ
30日	真・女神転生<アトラス> 9800円/バックアップカートリッジ
30日	サイバーナイト<トンキンハウス> 8900円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

6日	**■スーパー・リニアボール<ヒロ> 8000円/カートリッジ**
8日	三國志III<光栄> 14800円/バックアップカートリッジ
13日	レナス 古代機械の記憶<アスミック> 9600円/バックアップカートリッジ
20日	**■ウィザードリィV<アスキー> 9800円/バックアップカートリッジ**
20日	**■ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス<バンプレスト> 9600円/バックアップカートリッジ**
20日	**■対決!!ブラスナンバーズ<レーザーソフト> 8500円/カートリッジ**
20日	パワーアスリート<KANEKO> 8500円/カートリッジ
20日	ヒューマン・グランプリ<ヒューマン> 9700円/バックアップカートリッジ
20日	アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー> 8700円/カートリッジ
20日	北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道<東映動画> 8900円/カートリッジ
20日	ミッキーのマジカルアドベンチャー<カプコン> 8500円/カートリッジ
21日	CACOMA KNIGHT<DATAMポリスター> 7800円/カートリッジ
27日	餓狼伝説<タカラアミューズメント> 9800円/カートリッジ
27日	バルバロッサ<サミー> 9800円/バックアップカートリッジ
27日	バレーボール TWIN<トンキンハウス> 8900円/バックアップカートリッジ
27日	重装機兵ヴァルケン<メサイヤ> 8800円/カートリッジ
27日	ガンフォース<アイレム> 8300円(予価)/カートリッジ
27日	ソングマスター<やのまん> 9000円[込]/バックアップカートリッジ
27日	アウターワールド<ビクター音楽産業> 8800円/カートリッジ
27日	あしたのジョー<ケイ・アミューズメントリース> 8900円/カートリッジ
27日	中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO<バリエ> 8900円/カートリッジ
中旬	SWIV<ココナッツジャパン> 9500円/カートリッジ
下旬	ロイヤルコンクエスト<ジャレコ> 8500円/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	**■芹沢信雄のバーディトライ<東宝> 9800円/バックアップカートリッジ**
4日	**■ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 8300円/カートリッジ**
6日	ファイナルファンタジーV<スクウェア> 9800円/バックアップカートリッジ
11日	白熱プロ野球ガンバリーグ'93<EPIC・ソニーレコード> 9500円/バックアップカートリッジ
11日	ステルス<ヘクト> 9700円/バックアップカートリッジ
11日	PSYCHO DREAM<RIOT> 8900円/バックアップカートリッジ
18日	**■スーパーニチブツマージャン<日本物産> 8800円/バックアップカートリッジ**
18日	アメージング テニス<パック・イン・ビデオ> 8800円/カートリッジ
18日	タイニートゥーンアドベンチャーズ<コナミ> 8000円/カートリッジ
18日	機動装甲ダイオン<ビック東海> 8500円/カートリッジ
18日	ザ キングオブラリー パリ~モスクワ~ペキン<メルダック> 9600円/カートリッジ
18日	スーパーテトリス2+Bombliss<ビー・ピー・エス> 8500円/バックアップカートリッジ
18日	スーパー大相撲 熱戦大一番<ナムコ> 8800円/カートリッジ
19日	**■史上最強のクイズ王決定戦スーパー<ヨネザワPR21> 8900円/バックアップカートリッジ**
19日	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!<スクウェア> 9500円/バックアップカートリッジ
22日	少年アシベ<タカラアミューズメント> 7800円/カートリッジ
23日	**■コンバットライブス<テクノスジャパン> 9300円/カートリッジ**
25日	**■哭きの竜~麻雀飛翔伝~<アイ・ジー・エス> 9800円/バックアップカートリッジ**
25日	大爆笑 人生劇場<タイトー> 8500円/カートリッジ
25日	テクモスーパーNBAバスケットボール<テクモ> 8900円/バックアップカートリッジ
25日	スーパーキックオフ<ミサワエンターテインメント> 7700円/バックアップカートリッジ
26日	大相撲魂(スピリット)<タカラ> 9800円/バックアップカートリッジ
上旬	スーパーブラックバス<ホット・ビィ> 9800円/バックアップカートリッジ
上旬	信長公記<やのまん> 12500円(予価)/カートリッジ
上旬	飛龍の拳S ハイパーバージョン<カルチャーブレーン> 9700円/カートリッジ
中旬	パチ夫くんスペシャル<ココナッツジャパン> 9800円/バックアップカートリッジ
中旬	スーパーバレーII<ビデオシステム> 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	**■SDガンダム外伝2 円卓の騎士<ユタカ・バンダイ> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ**
下旬	46億年物語<ゲームアーツ・エニックス> 9600円/バックアップカートリッジ
下旬	ラッシング・ビート乱 複製都市<ジャレコ> 9600円/カートリッジ
12月	メジャータイトル<アイレム> 8800円(予価)/カートリッジ
12月	奇々怪界 -謎の黒マント-<ナツメ> 8500円(予価)/カートリッジ
12月	ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊(JAKI CRASH)<ナグザット> 8500円/カートリッジ
12月	バトルサッカー フィールドの覇者<バンプレスト> 9500円/バックアップカートリッジ
12月	フライング ヒーロー ぶぎゅる~の大冒険<ソフエル> 8800円/カートリッジ
12月	弁慶外伝 沙の章<サン電子> 9600円/バックアップカートリッジ
12月	ロードランナーVSワイリーコヨーテ<サン電子> 8600円/カートリッジ
12月	らんま1/2 ~爆烈乱闘篇~<メサイヤ> 9600円/カートリッジ
12月	スーパー・スター・ウォーズ<ビクター音楽産業> 8800円/カートリッジ
12月	戦え原始人2~ルーキーの冒険~<データイースト> 8000円/カートリッジ

'93年1月発売のソフト

'93年1月3日	エルファリア<ハドソン> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年1月8日	**■エイリアンVSプレデター<アイ・ジー・エス> 9800円/カートリッジ**
'93年1月14日	**■BURAI 八玉の勇士伝説<アイ・ジー・エス> 9800円/バックアップカートリッジ**
'93年1月22日	スーパー倉庫番<パック・イン・ビデオ> 7800円/カートリッジ
'93年1月22日	**■イーハトーヴォ物語<ヘクト> 9700円/バックアップカートリッジ**
'93年1月29日	**■Q・BEAT3<バップ> 7000円/カートリッジ**
'93年1月下旬	**■ナイジェル・マンセル F1チャレンジ<インフォコム> 8800円/カートリッジ**
'93年1月下旬	スーパーチャイニーズワールド2<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ
'93年1月下旬	負けるな 魔剣道!<DATAMポリスター> 8800円/カートリッジ
'93年1月下旬	エルナード<ゲームプラン・にじゅういち> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月下旬	三国志正史 天舞スピリッツ<ウルフ・チーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月下旬	F-1 GRAND PRIX PART2<ビデオシステム> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'93年1月	**■バトルテック<ビクター音楽産業> 8800円/バックアップカートリッジ**
'93年1月	**■セプテントリオン<ヒューマン> 8500円/カートリッジ**
'93年1月	**■スーパービックリマン<ベック> 7800円(予価)/カートリッジ**
'93年1月	**■クリスティーワールド<アクレイムジャパン> 8000円(予価)/カートリッジ**
'93年1月	ポピュラス2<イマジニア> 9800円/カートリッジ
'93年1月	シルヴァ・サーガ2<セタ> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年1月	ドラゴンズ・アース<ヒューマン> 8500円/カートリッジ
'93年1月	ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)<トミー> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年1月	マイト・アンド・マジックBOOK2<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月	うしおととら<ユタカ・バンダイ> 8800円(予価)/カートリッジ
'93年1月	ジョジョの奇妙な冒険<コブラチーム> 9500円(予価)/カートリッジ
'93年1月	メタルマックス2<データイースト> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年1月	モノポリー<トミー> 9700円/バックアップカートリッジ
'93年1月	ブレス・オブ・ファイアー 竜の戦士<カプコン> 9800円/バックアップカートリッジ
'93年1月	サーク<サン電子> 9600円/バックアップカートリッジ
'93年1月	ヨーロッパ戦線<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月	デュアル オーブ~聖霊珠伝説~<アイマックス> 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
'93年1月	鋼鉄の騎士<アスミック> 価格未定/バックアップカートリッジ

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月26日	**■バットマンリターンズ<コナミ> 8800円/カートリッジ**
'93年2月下旬	TRIFF~大西部アニマルの秘宝~<サイクロン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年2月下旬	MOTHER 2 ギーグの逆襲<任天堂> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'93年2月	**■ドラえもん~のび太と妖精の国~<エポック社> 8000円/バックアップカートリッジ**
'93年2月	オウガバトル<クエスト> 9600円/バックアップカートリッジ
'93年2月	2020年スーパーベースボール<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年2月	キネシス(仮題)<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
'93年2月	雀翔士銅鑼王<バウ> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年2月	**●エドノキバ<RIOT> 価格未定/カートリッジ**
'93年2月	**●リーディングカンパニー<光栄> 価格未定/カートリッジ**
'93年3月19日	ジャングルウォーズ2<ポニーキャニオン> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年3月中旬	**■NFLフットボール<コナミ> 8800円/カートリッジ**
'93年3月中旬	ビデオキッド<ケムコ> 8500円/カートリッジ
'93年3月中旬	ファースト サムライ<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
'93年3月中旬	SD飛龍の拳(仮題)<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ
'93年3月~4月	スーパーフルメタル<アクレイムジャパン> 8800円(予価)/カートリッジ
'93年3月	**■鉄道王 レールロードタイクーン<アイ・ジー・エス> 12800円/バックアップカートリッジ**
'93年3月	**■お茶の間伝説<アイ・ジー・エス> 8700円/バックアップカートリッジ**
'93年3月	**■サージェント サンダース コンバット<ヨネザワPR21> 価格未定/カートリッジ**
'93年3月	**■悪魔のココロジー<ヴィジット> 価格未定/カートリッジ**
'93年3月	**■インターナショナルテニスツアー<マイクロワールド> 8900円/カートリッジ**
'93年3月	デバステイター<ウルフ・チーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	ソード・ワールド<T&Eソフト> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	ジャングル<東芝EMI> 価格未定/カートリッジ
'93年3月	神聖紀オデッセリア<ビック東海> 9500円/バックアップカートリッジ
'93年3月	将魔<サミー> 8700円(予価)/カートリッジ
'93年3月	アルバート オデッセイ<サン電子> 9600円/カートリッジ
'93年3月	アクションパチ夫<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
'93年3月	デッドダンス<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
'93年3月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ
'93年3月	新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢<バリエ> 価格未定/カートリッジ
'93年4月	**■元朝秘史 蒼き狼と白き牝鹿<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ**
'93年4月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲<カルチャーブレーン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年4月	トップレーサー2<ケムコ> 8900円/カートリッジ
'93年4月	プレヒストリック(仮題)<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
'93年6月	バック・トゥ・ザ・フューチャー2<東芝EMI> 価格未定/カートリッジ
'93年	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産<カルチャーブレーン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	早指し二段森田将棋<セタ> 14800円/バックアップカートリッジ
'93年	エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡<セタ> 9800円/バックアップカートリッジ
'93年	摩陀羅2<コナミ> 価格未定/カートリッジ
'93年	雲にのる<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL<カプコン> 8500円/カートリッジ
'93年	ファイナルファイト II(仮題)<カプコン> 8500円(予価)/カートリッジ
'93年	おさなりダンジョン<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
'93年	川釣り(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/カートリッジ
'93年	FMW(仮題)<ポニーキャニオン> 価格未定/カートリッジ
'93年	闘牌伝(仮題)<ビデオシステム> 価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	■デビルズコース<ティーアンドイーソフト> 9800円/カートリッジ
	■バズー! 魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	アクタリオン<テクモ> 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
	ノスフェラトゥ<セタ> 価格未定/カートリッジ
	マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生~<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
	ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王<バンダイ> 8800円(予価)/カートリッジ
	シムアント<イマジニア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	スパークリングショット<任天堂> 8000円(予価)[込]/カートリッジ
	つっぱり大相撲・立身出世編<テクモ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
	ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニーレコード> 価格未定/カートリッジ
	トールキンの『指輪物語』<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
	ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
	デスブレイド<アイマックス> 9700円(予価)/カートリッジ
	くにおくんのドッジボールだよ 全員集合!(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
	ザ・ラストバトル<テイチク> 価格未定/カートリッジ
	アミュージングドリーム<タカラ> 価格未定/カートリッジ
	バトルトード<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編<トンキンハウス> 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000<ビー・ピー・エス> 価格未定/カートリッジ
	エストポリス伝記<タイトー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	スーパーエアーダイバー<アスミック> 価格未定/カートリッジ
	パワーモンガー<イマジニア> 価格未定/バックアップカートリッジ
	クリストファー・コロンブス<ミサワエンターテインメント> 価格未定/カートリッジ
	バイオ・メタル<アテナ> 8980円(予価)/カートリッジ
	スーパースラップショット<アルトロン> 8800円(予価)/カートリッジ
	ドラッケン2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	ドラゴンボールZII<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
	レッド・オクトーバーを追え!<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
	対局囲碁ゴライアス<ビー・ピー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	織田信長 激闘!天下布武!!(仮題)<エンジェル> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	モンスターメーカー3(仮題)<ソフエル> 価格未定/バックアップカートリッジ
	クラシック・ロード<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
	●ドラゴンスレイヤー英雄伝説II<エポック社> 価格未定/バックアップカートリッジ
	●ノイギーア~海と風の鼓動~<ウルフ・チーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
	●ダライアス3(仮題)<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	●ウルトラセブン<バンダイ> 価格未定/カートリッジ

PC PCエンジン

10月発売のソフト

23日	銀河お嬢様伝説ユナ<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
23日	キアイダン00(ダブルオー)<RIOT> 6980円/スーパーCD-ROM専用
23日	SNATCHER<コナミ> 7800円/スーパーCD-ROM専用

11月発売のソフト

13日	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout<ヒューマン> 7900円/Huカード
20日	PC原人シリーズ PC電人<ハドソン> 6500円/Huカード
20日	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA<データウエスト> 7800円/スーパーCD-ROM専用
20日	横山光輝 真・三国志 ~天下は我に~<ナグザット> 8800円/CD-ROM
27日	**■テラクレスタII<日本物産> 6900円/Huカード**
27日	「ゴッドパニック」至上最強軍団<テイチク> 6800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
27日	超兄貴<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM専用
下旬	レミングス<サン電子> 7200円/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

4日	**■TECMO WORLDCUP スーパーサッカー<メディアリング> 7800円/スーパーCD-ROM専用**
4日	スーパーシュヴァルツシルト2<工画堂スタジオ> 7800円/スーパーCD-ROM専用
4日	桃太郎伝説外伝 第1集<ハドソン> 6500円/Huカード
4日	超時空要塞マクロス~永遠のラブソング~<メサイヤ> 7400円/スーパーCD-ROM専用
11日	ボンバーマン'93<ハドソン> 6500円/Huカード
18日	**■F1サーカス'92<日本物産> 7400円/Huカード**
18日	**■上海III ドラゴンズアイ<アスク講談社> 7500円/CD-ROM**
18日	ブライII 闇皇帝の逆襲<リバーヒルソフト> 7800円/スーパーCD-ROM専用
18日	サークI・II<RIOT> 7800円/スーパーCD-ROM専用
18日	グラディウスII ~ゴーファーの野望~<コナミ> 7800円/スーパーCD-ROM専用
18日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II<ハドソン> 7200円/スーパーCD-ROM専用
23日	**■ジム・パワー<マイクロワールド> 6800円/スーパーCD-ROM専用**
25日	**■井上麻美 この星にたったひとりのキミと<ハドソン> 5800円/スーパーCD-ROM専用**
中旬	パチ夫くん 笑う宇宙<ココナッツジャパン> 7900円/スーパーCD-ROM専用
中旬	スーパーダライアスII<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
中旬	ゲイングランド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	**■宇宙戦艦ヤマト<ヒューマン> 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用**
12月	信長の野望・武将風雲録<光栄> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	21エモン~めざせホテル王~<NECホームエレクトロニクス> 6800円/Huカード
12月	イメージファイトII<アイレム> 7700円/スーパーCD-ROM専用
12月	モトローダーMC<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM専用
12月	ラプラスの魔<ヒューマン> 7500円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	ネクスザール<ナグザット> 7400円/スーパーCD-ROM専用
12月	ダウンタウン熱血行進曲~それゆけ大運動会(仮題)<ナグザット> 7200円/スーパーCD-ROM専用
12月	スーパーリアル麻雀 ミキ・ショウコ・カスミの思い出より<ナグザット> 7400円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	**●パステルLime<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
'92年	マーブルマッドネス<テンゲン> 価格未定/Huカード

'93年1月発売のソフト

'93年1月8日	■ストレイロード<アイ・ジー・エス> 8900円/スーパーCD-ROM専用
'93年1月	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM専用
'93年1月	メタモジュピター<NECホームエレクトロニクス> 6800円/スーパーCD-ROM専用

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月	■ゼロヨンチャンプII<メディアリング> 7800円/スーパーCD-ROM専用
'93年3月	PCココロン(仮題)<シュールド・ウェーブ> 7900円/CD-ROM
'93年3月	サイレントメビウス<角川メディア・オフィス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年3月	三國志III<光栄> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年3月	●天使の詩 堕天使の選択 <RIOT> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	スタートリング・オデッセイ<レイ・フォース> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	A列車で行こうIII<アートディンク> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	眠れぬ夜の物語(仮題)<NECホームエレクトロニクス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	ホッパーキャット(仮題)<NECホームエレクトロニクス> 価格未定/Huカード
'93年	フラッシュエンジェルズ<NECホームエレクトロニクス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	おたくの星座 Best Version(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	ブランダーズ<アイ・ジー・エス> 9700円/スーパーCD-ROM専用
	双截龍II(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	GODS<ピーシーエム・コンプリート> 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
	太閤記<アスク講談社> 8500円/CD-ROM
	シムアース<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
	フィーンド ハンター<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	50th<テイチク> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	巨大蟻の恐怖～IT CAME FROM DESERRT～<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー> 6800円/スーパーCD-ROM両対応
	ストライダー飛竜<NECアベニュー> 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ> 価格未定/Huカード
	ギャラクシーフォース<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	ホラーストーリー<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ピーターパックラット<テンゲン> 価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ<テンゲン> 価格未定/Huカード
	TVスポーツ・スペシャル<ビクター音楽産業> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	アルガノス<インテック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース<ユニポスト・オブ・ジャパン> 価格未定/Huカード
	モンスターメーカー 闇の竜騎士<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ふしぎの海のナディア<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ヘルファイアー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	幻蒼大陸 オーレリア<タイトー> 価格未定/CD-ROM
	ラストハルマゲドンII(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	イースIV<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ロードランナーII<ハドソン> 価格未定/Huカード
	RPC原人<ハドソン> 価格未定/Huカード
	パワーテニス<ハドソン> 価格未定/Huカード
	インペリアル・フォース<システムソフト> 価格未定/CD-ROM
	ホーリーナイト<アスミック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	風の伝説 ザナドゥ<日本ファルコム> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ<タイトー> 価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)<マイクロキャビン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	フォーセットアムール<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	オフ・ザ・ウォール<テンゲン> 価格未定/Huカード
	SWORD MASTER(仮題)<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	JP LEAGUE<クリーム> 価格未定/Huカード
	BLACK HOLE ASSAULT<マイクロネット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウインズ・オブ・サンダー<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	コズミックファンタジー4 銀河少年伝説<レーザーソフト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	卒業-グラデュエーション-<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトIII<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スーパー麻雀大会<光栄> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	雀偵物語3(仮題)<アトラス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

10月発売のソフト

23日	スーパーH.Q.<タイトー> 6800円/カートリッジ
23日	ヴィクセン357<メサイヤ> 8800円/バックアップカートリッジ
23日	機動警察パトレイバー ～98式起動せよ!～<マーバ> 7800円/バックアップカートリッジ
23日	BLACK HOLE ASSAULT<マイクロネット> 6800円/CD-ROM
29日	エアーマネジメント<光栄> 11800円/カートリッジ
30日	クライング<セガ> 6800円/カートリッジ
30日	ホリフィールドボクシング<セガ> 7800円/バックアップカートリッジ
30日	プロ野球スーパーリーグCD<セガ> 7800円/CD-ROM
30日	ランドストーカー ～皇帝の財宝～<セガ> 8700円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

6日	■レミングス<サン電子> 7800円/カートリッジ
8日	三國志III<光栄> 14800円/バックアップカートリッジ
13日	TIME GAL-タイムギャル-<ウルフ・チーム> 7800円/CD-ROM
20日	アフターバーナーIII<CSK総合研究所> 8400円/CD-ROM
20日	電忍アレスタ <コンパイル> 6800円/CD-ROM
20日	パワーアスリート<KANEKO> 8500円/カートリッジ
20日	プロフットボール<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 6800円/カートリッジ
20日	プロホッケー<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 6800円/カートリッジ
20日	ロード・ラッシュ<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 7800円/カートリッジ
21日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2<セガ> 6800円/カートリッジ
27日	Junker's High<シムス> 8800円/バックアップカートリッジ
11月	ボールジャックス<ナムコ> 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	サイドポケット<データイースト> 5800円/カートリッジ
4日	ランパート<テンゲン> 6800円/カートリッジ
4日	クイズ殿様の野望<シムス> 7800円/CD-ROM
11日	■ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-<セガ> 6800円(予価)/CD-ROM
11日	ファイナルファイトOF MEGA-CD(仮題)<セガ> 価格未定/CD-ROM
18日	ぷよぷよ<セガ> 4800円/カートリッジ
18日	R.B.I.4 ベースボール<テンゲン> 7800円/カートリッジ
18日	アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ
18日	マジンサーガ<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ
18日	中嶋悟監修 F1 SUPER LICENSE<バリエ> 9000円/バックアップカートリッジ
25日	T.M.N.T. ～リターン・オブ・ザ・シュレッダー～<コナミ> 6800円/カートリッジ
25日	TAZ MANIA<セガ> 価格未定/カートリッジ
中旬	パチンコクーニャン<ソフトビジョン> 8500円/カートリッジ
12月	■G-LOC<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ
12月	■ザ・スーパー忍II<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ
12月	■ドリームチームUSA<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ
12月	CRUE BALL(仮題)<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ
12月	ゼノン2<ピーシーエム・コンプリート> 8600円(予価)/カートリッジ
12月	GODS<ピーシーエム・コンプリート> 8800円(予価)/カートリッジ
12月	Pop'n Land<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM
12月	天舞 メガCDスペシャル(仮題)<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM
12月	ザ・キックボクシング<マイクロワールド> 価格未定/カートリッジ
12月	ロードブラスターFX<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM

'93年1月発売のソフト

'93年1月3日	■PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA<データウェスト> 7600円/CD-ROM
'93年1月14日	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌<セガ> 価格未定/カートリッジ
'93年1月	魔天の創滅<講談社総研> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月	Aランクサンダー<RIOT> 7400円/CD-ROM
'93年1月	ブギウギ・ボーリング(仮題)<ビスコ> 価格未定/カートリッジ
'93年1月	アネット再び<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM
'93年1月	F 22(仮題)<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ
'93年1月	笑ゥせえるすまん<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年1月	シムアース<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年1月	●ファリー・フレンズ(仮題)<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月	ロードライアット<テンゲン> 価格未定/カートリッジ
'93年2月	銀河鉄道999<RIOT> 7800円/CD-ROM
'93年2月	デバステイター<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM
'93年2月	アークスI II III<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM
'93年2月	PGAツアーゴルフ(仮題)<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年2月	元朝秘史 蒼き狼と白き牝鹿<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	プレゼンス ノスタルジアII<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM
'93年3月	スイッチ<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年3月	サイボーグ009<RIOT> 7800円/CD-ROM
'93年3月	騎士伝説<講談社総研> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	ウィング・コマンダー<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年3月	デザート・ストライク(仮題)<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ
'93年3月	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD(仮題)<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年3月	聖魔伝説3×3EYES<セガ> 価格未定/CD-ROM
'93年3月	パワーモンガー<エレクトロニック・アーツ・ビクター> 価格未定/カートリッジ
'93年7月～8月	シスターソニック(仮題)<セガ・ファルコム> 価格未定/CD-ROM
'93年7月～8月	スーパーブランディッシュ(仮題)<セガ・ファルコム> 価格未定/CD-ROM
'93年7月～8月	スーパー大戦略3 SCD(仮題)<セガ・ファルコム> 価格未定/CD-ROM
'93年10月～11月	ハイパーロードモナーク(仮題)<セガ・ファルコム> 価格未定/CD-ROM
'93年	■ガントレット<テンゲン> 価格未定/カートリッジ
'93年	■スティールタロンズ<テンゲン> 価格未定/カートリッジ
'93年	メガロマニア<CSK総合研究所> 価格未定/カートリッジ
'93年	テラフォーミング<パック・イン・ビデオ> 6800円/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII<CSK総合研究所> 価格未定/CD-ROM
'93年	魔神転生(仮題)<シムス> 7800円/カートリッジ

発売日未定のソフト

	■忍者外伝<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ
	メタルファング<ビクター音楽産業> 6900円/カートリッジ
	ゆみみみっくす<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM
	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～<シムス> 7800円/CD-ROM
	ゴールデンアックス3<セガ> 価格未定/カートリッジ
	沈黙の艦隊<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	シュヴァルツシルト<工画堂スタジオ> 価格未定/CD-ROM
	スラップファイトMD<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
	スーパーギャルズパニック(仮題)<KANEKO> 価格未定/CD-ROM
	F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト<電波新聞社> 価格未定/CD-ROM
	ニンジャウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/CD-ROM
	大封神伝<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	アルスラーン戦記<ヒューマン> 価格未定/CD-ROM
	ワールドラリー<ビスコ> 価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND<データウェスト> 価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)<メサイヤ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	THE IIIRD WORLD WAR<マイクロネット> 価格未定/CD-ROM
	ナイトストライカー<タイトー> 価格未定/CD-ROM
	シルフィード(仮題)<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM
	幻影都市～ILLUSION CITY～<マイクロキャビン> 価格未定/CD-ROM
	ファンタシースターIV<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	ロードス島戦記<セガ> 価格未定/CD-ROM
	チャック ロック(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
	バットマン・リターンズ<セガ> 価格未定/カートリッジ
	ジョー・モンタナIII(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
	クラスティーズ・ファン・ハウス(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
	ザ・シンプソンズ バードVSザ・スペース・ミュータンツ<セガ> 価格未定/カートリッジ
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
	イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)<セガ・ファルコム> 価格未定/CD-ROM
	ジャガー(仮題)<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	ウルフチャイルド<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京麻雀ランド編<ゲームアーツ> 7800円/CD-ROM
	Jリーグサッカー(仮題)<ゲームアーツ> 価格未定/カートリッジ
	ヨーロッパ戦線<光栄> 価格未定/バックアップカートリッジ

GB ゲームボーイ

10月発売のソフト

23日	アダムス・ファミリー<ミサワエンターテインメント> 3900円(予価)[込]/カートリッジ
30日	ランパート<ジャレコ> 4000円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

6日	■ファンタズム<ジャレコ> 3900円[込]/カートリッジ
6日	■キョロちゃんランド<ヒロ> 3980円/カートリッジ
21日	ヨッシーのクッキー<任天堂> 2900円[込]/カートリッジ
27日	■きんぎょ注意報!2 ぎょぴちゃんをさがせ!<ピーアイ> 4980円[込]/バックアップカートリッジ
27日	コナミックアイスホッケー<コナミ> 3500円/カートリッジ
27日	GB原人<ハドソン> 3980円[込]/カートリッジ
27日	元気ばくはつ「ガンバルガー」<トミー> 3800円[込]/カートリッジ
27日	アメリカ横断ウルトラクイズパート3<トミー> 3980円(予価)[込]/カートリッジ
中旬	■タンブルポップ<データイースト> 3800円[込]/カートリッジ
中旬	フェラーリ<ココナッツジャパン> 4300円[込]/カートリッジ
下旬	トリップワールド<サン電子> 3500円[込]/カートリッジ
11月	聖闘士セイントパラダイス 最強の戦士たち<バンダイ> 4800円(予価)[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	ドラえもん2～アニマル惑星伝説～<エポック社> 3900円[込]/カートリッジ
11日	■ぬ～ぼ～<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
11日	■ロックマンワールド3<カプコン> 3500円[込]/カートリッジ
18日	■木づちだ クイズだ 源さんだ!<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
18日	ドクターフランケン<ケムコ> 3900円/カートリッジ
18日	ミッキーズチェイス<ケムコ> 3800円/カートリッジ
23日	■Jリーグ ファイティングサッカー<アイ・ジー・エス> 4800円[込]/カートリッジ
25日	地球解放軍ZAS ジアース<ティーアンドイーソフト> 3500円/カートリッジ
25日	新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士<バリエ> 3980円[込]/カートリッジ
上旬	■スーパービックリマン<ユタカ> 3500円[込]/カートリッジ
中旬	■ひとりでできるもん<バップ> 3900円[込]/カートリッジ
中旬	ダンジョンランド<エニックス> 4600円/バックアップカートリッジ
中旬	トムとジェリー<アルトロン> 4500円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	■宇宙の騎士 テッカマンブレード<ユタカ> 3500円[込]/カートリッジ
下旬	■美少女戦士セーラームーン<エンジェル> 3500円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	クイズ日本昔話 アテナのハテナ?<アテナ> 3980円[込]/カートリッジ
12月	■女神転生外伝 ラストバイブル<アトラス> 5300円/バックアップカートリッジ
12月	ミラクルアドベンチャー「エスパークス」<トミー> 3800円[込]/カートリッジ
12月	R・TYPE II<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	ルクル<ビック東海> 3980円[込]/バックアップカートリッジ
12月	バックスバニーとゆかいな仲間たち<サン電子> 3600円/カートリッジ
12月	ウィザードリィ・外伝II 古代皇帝の呪い<アスキー> 4635円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	マサカリ伝説・RPG編<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ

'93年1月発売のソフト

'93年1月3日	■ぼくドラキュラくん<コナミ> 3800円/カートリッジ
'93年1月	ザードの伝説II<ビック東海> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年1月	ダーティーレーシング<ジャレコ> 3900円[込]/カートリッジ
'93年1月	スターウォーズ<マイクロワールド> 4200円[込]/カートリッジ

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月5日	●高橋名人の冒険島III<ハドソン> 3800円[込]/カートリッジ
'93年2月	■キックボクシング<マイクロワールド> 4200円[込]/カートリッジ
'93年2月	■ONI3 黒の破壊神<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
'93年2月	アタック・オブ・ザ・キラートマト<アルトロン> 4500円(予価)[込]/カートリッジ
'93年3月12日	ミッキーマウスIV<ケムコ> 3900円/カートリッジ
'93年3月	アルマジロ外伝<アイ・ジー・エス> 3900円[込]/カートリッジ
'93年3月	モンスターメーカー2 ウルの秘剣<ソフエル> 4980円[込]/バックアップカートリッジ
'93年3月	MYSTERIUM<バップ> 4800円[込]/カートリッジ
'93年	■ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ<インフォコム> 3500円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう<カプコン> 4500円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	4in1 FUN PAK<イマジニア> 3800円[込]/カートリッジ
	メトロパニック(仮題)<日本物産> 価格未定/カートリッジ
	ブービーボーイズ<日本物産> 3800円[込]/カートリッジ
	ブルームランド<クエスト> 価格未定/カートリッジ
	鉄道王II<デービーソフト> 3500円[込]/カートリッジ
	バトルトード<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
	フリントストーン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	ジェットソン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	リングレイジ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	WWFスーパースターズ2(仮題)<アクレイムジャパン> 価格未定/カートリッジ
	MVPベースボール(仮題)<アクレイムジャパン> 価格未定/カートリッジ
	ゼノン2<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/カートリッジ
	スピードボール<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)<NICS> 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

10月発売のソフト

23日	バットマンリターンズ<セガ> 3500円/カートリッジ
23日	In the wake of VAMPIRE<シムス> 4500円/カートリッジ
30日	チャックロック<セガ> 3500円/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2<セガ> 3800円(予価)/カートリッジ
27日	ベア・ナックル<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

4日	The GG忍II<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ
11日	クニちゃんのゲーム天国II<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ
18日	●シャイニング・フォース外伝 シナリオ1<セガ> 5500円/バックアップカートリッジ

'93年1月発売のソフト

'93年1月24日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル<セガ> 3800円(予価)/カートリッジ

'93年2月以降発売のソフト

'93年2月26日	レミングス<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ
'93年2月	サッカー(仮題)<シムス> 価格未定/カートリッジ
'93年3月	ゴルフ(仮題)<シムス> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	GP ライダー<セガ> 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000<リバーヒルソフト> 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM^{2}で使用すると、CD・ROM^{2}で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ビックカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	シャッフルファイト	7600円	5160円
	スーパーマリオUSA	4900円[込]	3326円[込]
	ダービースタリオン全国版	7200円	5040円
	ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間	7800円	6055円
	まじかる☆タルるートくん2まほうだいぼうけん	5800円	3940円
	ヨッシーのたまご	4900円[込]	3326円[込]
	テトリス2+Bombliss	6500円	4415円
	エスパードリーム2	6800円	4620円
	三国志II 覇王の大陸	6900円	4680円
	ドリームマスター	5800円	3940円
	びっくり熱血新記録～はるかなる金メダル～	6500円	3940円
	マリオオープンゴルフ	6000円[込]	4073円[込]
	炎の闘球児 ドッジ弾平	6500円	4280円
	ファイアーエムブレム外伝	5800円[込]	4614円[込]
	シルヴァ・サーガ	7800円	5300円
スーパーファミコン	ロードモナーク	8800円	6830円
	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	9600円	7767円
	スーパーマリオカート	8900円[込]	7117円[込]
	ストリートファイターII	9800円	7560円
	スーパーガチャポンワールドSDガンダムX	9500円	7260円
	大戦略エキスパート	9800円	7450円
	マリオペイント	9800円[込]	7395円[込]
	スーパー麻雀大会	9800円	7610円
	スーパー桃太郎電鉄II	8800円	6830円
	ウルトラベースボール日本野球機構公認実名版	8800円	6830円
	ワイアラエの奇蹟	9800円	7130円
	ソニックブラストマン	8500円	6180円
	キャプテン翼III-皇帝の挑戦-	8900円	5725円
	アースライト	8500円	6600円
	アクスレイ	8800円	6830円
PCエンジン	パワースポーツ	6500円	4410円
	クイズ殿様の野望	6200円	4210円
	ザ・プロ野球SUPER	6800円	4620円
	スライムワールド	7200円	4890円
	らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流～	7200円	4890円
	ロードス島戦記	7200円	4890円
	ウィザードリィV	7400円	5020円
	ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト	8200円	5570円
	YAWARA!	6900円	4680円
	ドラゴンナイトII	7400円	5020円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	チェルノブ	5800円	3940円
	サンダーストームFX	7800円	5300円
	LUNER -THE SILVER STAR-	7800円	5300円
	サンダーフォースIV	8800円	5980円
	ブライ 八玉の勇士伝説	7800円	5300円
	ライズ・オブ・ザ・ドラゴン A Blade Hunter Mystery	6800円	4620円
	修羅の門	6000円	2980円
	ダイナブラザーズ	8800円	5980円
ゲームボーイ	パチンコかぐや姫	3980円[込]	2698円[込]
	カエルの為に鐘は鳴る	3900円[込]	2647円[込]
	星のカービィ	2900円[込]	1967円[込]
	三國志・ゲームボーイ版	6800円[込]	4614円[込]
	ヨッシーのたまご	2600円[込]	1766円[込]
	ファミスタ2	3500円[込]	2379円[込]
	ハイパーブラックバス	4500円[込]	3048円[込]
	ダウンタウン熱血行進曲どこでも運動会	3800円[込]	2575円[込]
ゲームギア	シャダムクルセイダー 遥かなる大国	5500円	3730円
	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	3500円	2370円
	オリンピックゴールド	3800円	2580円
	炎の闘球児 ドッジ弾平	3200円	2300円
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	3800円	2580円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	17800円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	7900円[込]
ファミコン本体	14800円	8930円
ツインファミコン本体	32000円	21357円
メガドライブ本体	21000円	10560円
メガ-CD	49800円	28900円
ワンダーメガ本体(セガ)	79800円	58050円
ゲームギア本体	19800円	12420円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9940円
PCエンジンDUO本体	59800円	36790円
PCエンジンCGII本体	19800円	12420円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	32420円
PCエンジン CD・ROM²	57300円	19700円
PCエンジンGT本体	44800円	28930円
スーパーシステムカード Ver.3.0	9800円	7415円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
アスキーパッド	2980円	2310円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1900円

今週のお買い得情報

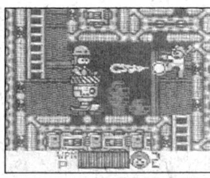
- ○忍者武雷伝説 (メガドライブ) ---------- 2980円
- ○ゴールデンアックスII (メガドライブ) ---------- 4075円
- ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ (メガドライブ) ---------- 3970円
- ○SDヴァリス (メガドライブ) ---------- 3865円
- ○魂斗羅スピリッツ (スーパーファミコン) ---------- 4980円
- ○惑星ウッドストック (メガドライブ) ---------- 500円
- ○スーパーマリオブラザーズ (ファミコン) ---------- 2980円
- ○ターボアウトラン (メガドライブ) ---------- 4070円
- ○ドクターマリオ (ファミコン) ---------- 2940円
- ○高橋名人の冒険島 (ファミコン) ---------- 3940円
- ○レッドアリーマーII (ファミコン) ---------- 3940円
- ○スーパーモナコGPII (メガドライブ) ---------- 2580円
- ○熱血高校ドッジボール部CDサッカー編 (PCエンジン) ---------- 2890円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
10月中旬	○スーパー麻雀 8000円 <アイ・マックス>
10月下旬	○スーパー将棋 8800円 <アイ・マックス>
11月3日	○ストリートファイターII 9800円 <カプコン>
11月上旬	○らんま1/2 町内激闘篇 8800円 <メサイヤ>
12月中旬	○スーパー麻雀 8000円 <アイ・マックス>
12月中旬	○スーパー将棋 8800円 <アイ・マックス>
12月	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦 8800円 <パルソフト>
メガドライブ	
10月22日	○ラングリッサー 7300円 <メサイヤ>
ゲームボーイ	
10月30日	○ダウンタウン熱血行進曲 3800円[込] <テクノスジャパン>
10月30日	○熱血高校ドッジボール部 3600円[込] <テクノスジャパン>
10月30日	○双截龍 3500円[込] <テクノスジャパン>
10月中旬	○雀四郎 3900円[込] <サミー>

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

ゲームボーイ版『ロックマン』シリーズの第3弾。グラフィックとサウンドのクオリティーが高く、ゲームバランスがよいのでプレーしやすい。ため撃ちができるようになり、キャラクターのアニメーションも見やすくなった。販売予想本数は30万本。



ロックマンワールド3
ゲームボーイ <カプコン>
3500円[込] 12月11日発売予定

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。 ★10月16日調べ



FORMULA 1 Inside Story

文:菊地 薫

●フェラーリ、アクティブサス投入

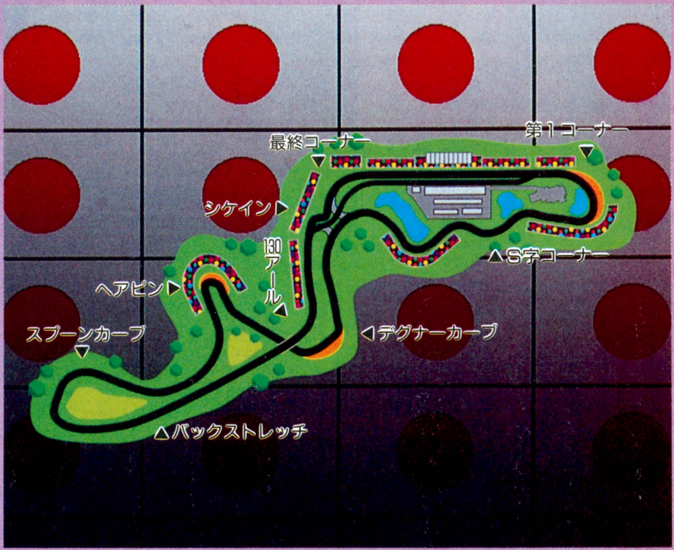
日本GPを目前に、フェラーリはアクティブサスの鈴鹿投入を急いでいる。ムジェッロのサーキットではラリーニが72周を走り、フィオラーノの自社隣接サーキットではアレジが初めてアクティブサスのマシンで45周を走った。タイムはまだ必ずしもよくないが、最終２戦での実戦投入を目指し、急ピッチで改良を進めている。これに関連して、モンテゼーモロ社長とスーパーコンサルタントのニキ・ラウダは、パリのモーターショーの席でカペリ交代劇の内情を明らかにした。それによるとポルトガルGPのパフォーマンスからして大きな向上は望めず、フェラーリでは最終２戦の欠場を考慮していたそうだ。が、再考の末、この２戦をアクティブサスのテストにあてることにし、開発テストに携わってきたラリーニを乗せることに決めたということだ。また、カペリは戦意を喪失していたという話もある。だが、先のエストリルテストでは、グージェルミン、A.ニューウェイ、といったカペリをよく知る人間は、彼は"無罪"と同情を表明。ほかに、マンセルのインディ流出、セナの休止の可能性にふれ、ラウダは「チャンピオンドライバーの離脱は、何かが間違っているからだ」とF１界に警鐘を鳴らした。

●オートポリス、本決まり

10月７日、パリで開かれたFISA定例会議で、マックス・モズリー現会長が再任された。任期は'96年10月までの４年間。'93年のF１カレンダーも決定され、４月４日、オートポリスでのアジアGPが本決まりとなった。ほかのスケジュールは、サンマリノとスペインの順番が入れ替わっただけで、ほぼ今年と同じ。また、F１フュエルに関して、市販ガソリンと同じものを使用することが確認された。ほかに、SWCの中止が正式に決定された。

日本グランプリの見どころはココ!

ホンダのお膝元、鈴鹿サーキットは、スパフランコルシャンと並び、もっとも難しいコースにあげるドライバーが多い。さまざまなタイプのコーナーとカーブが連続する。その上コース幅は狭く、やや滑りやすい。おまけに、１コーナー、130アール、スプーンなどなど、Gのきついカーブのど真ん中でシフトチェンジしなければならない。そのためシフトチェンジする回数も多く、ドライバーにとっては精神的にも体力的にもハードだ。第１コーナーは、非常にスリリングだが、減速率の大きなデグナー、ヘアピン、シケインでも豪快なドライビングが見られる。追い越しは、難しいばかりでなくリスキーでもある。鈴鹿ではどうしても長いテール・ツー・ノーズ戦のなかからチャンスを待つことになる。平均時速が高いので、追い越すほうはブレーキの負担が大きくなるだけでなく、空力バランスも乱されやすい。昨年のセナとマンセルのバトルがそのいい例だ。毎年のようにチャンピオンシップの天王山となっていた日本グランプリだが、今年は両タイトルもマンセルのシーズン最多勝利記録も決まっている。しかし、セナ、シューマッハ、パトレーゼには、ドライバーズのランキング２位の決着が待っている。



●決勝開催日：10月25日　●全長：5864メートル　●周回数：53周
●テレビ放送予定：10月25日　20:00〜21:54　C.G.Studio Bull Terrier 阿川弘己



加藤博一の代打一発！

秋山のバック転が見られるか?

いまは、日本シリーズの真っ最中。ヤクルト対西武というシリーズ初の顔合わせで白熱した試合を展開している。非常に気になる両チームだが、そんななかから今週は西武のオールラウンドプレーヤー、秋山選手のことについて触れてみたい。今回の日本シリーズを迎えるにあたって、野球ファンの注目はもっぱら清原や池山などに行きがちだけど、その清原と並ぶ西武の大砲秋山の影が薄い感じがするのは気のせいだろうか。

今シーズンの秋山は、チームの最高年俸選手でありチームリーダーとしてかなりの負担を抱えてスタートした。そういった重圧のなかでも開幕から順調に打ちまくり、'88年以来のホームラン王も夢ではなくなってきた。ミスター・メイと形容されるほどよく打つ５月を今年も好調のうちに乗り切り、そのまま順調に行くかと思えた。しかしその後は、あまりパッとした印象を受けていない。それも、復活した清原と後半に入ってホームランを連発するデストラーデの活躍の影に隠れてしまっていたから。

打撃成績の面でも両雄に先を越され、平凡な成績に終わった。秋山の実力はこんなものではないはず。日本球界を代表する３拍子揃った選手だしね。ちなみに自分も３拍子（歌って、踊って、しゃべれる）揃っていたけど（笑）。

ところで秋山と言えばおなじみとなっているのがバック転。特別なとき以外は披露してくれないだけに、このシリーズ中はぜひ見たいものだ。これが出たときは、秋山が活躍したときだからね。来シーズンへのステップアップのためにも、ガンバレ秋山ッ!!



☗日本シリーズで、決勝や逆転のホームランを打ったときに披露してくれる鮮やかなバック転。今年もぜひ見たいよね。

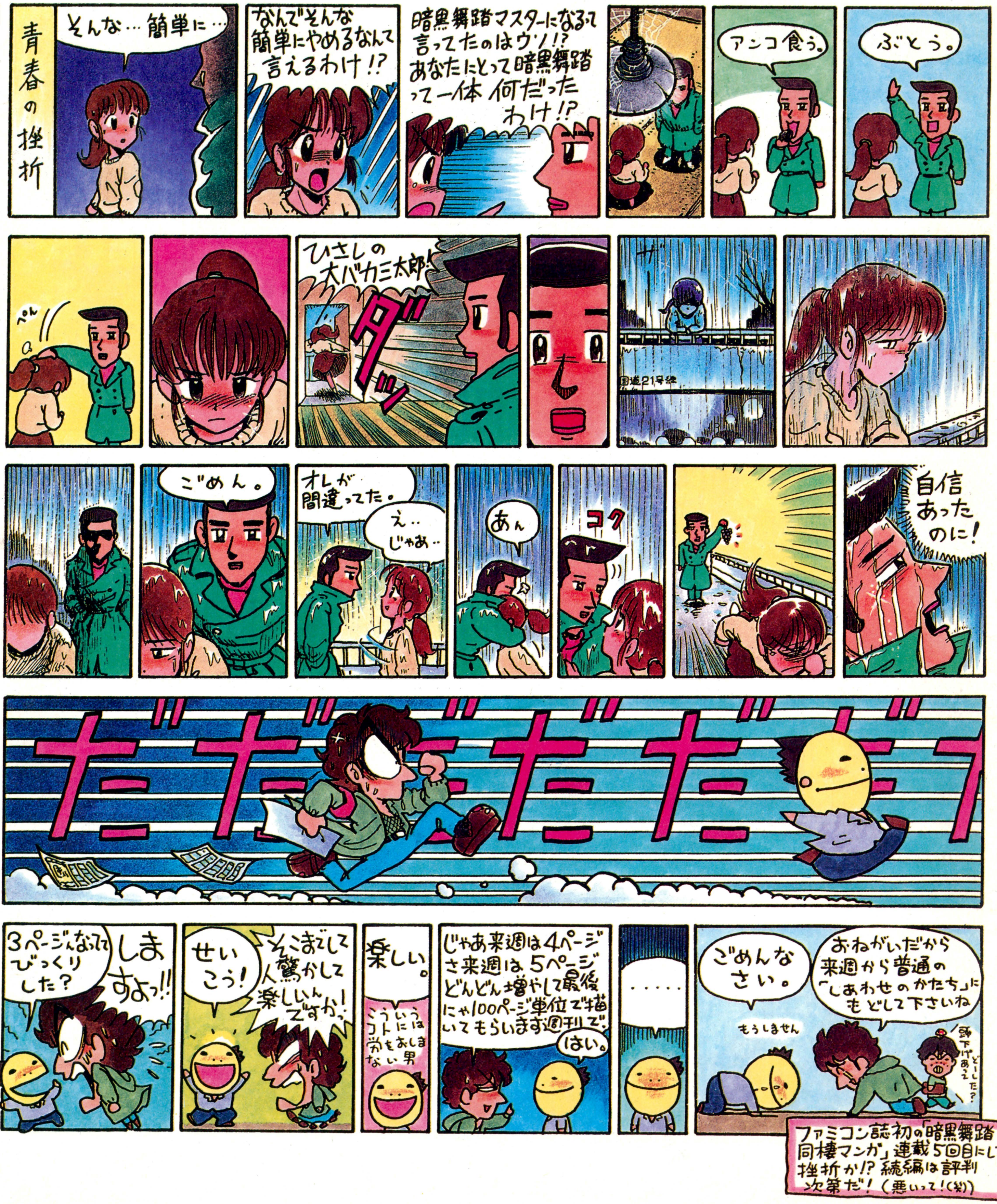


■大好評連載爆進中! いま、愛のかたちを問う!!



■ふたりの愛は何処へ行く!? 次回を待て!!
新展開を推敲する桜玉吉先生へおたよりを

■スペシャル増ページで1.5倍お得……でもなんで!? 頼みますよ野沢さん



禁断の秘技!

KIN DAN HI GI

何度も言うけど、『ドラクエ』に関するたくさんの情報、ホントにどうもありがとう。ところで、ほかのゲームの秘技も、忘れずにどんどんたのむよ。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 2950ガバス

PC らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流!～ メサイヤ

KAO PASSでデバッグ! オマケもあるでよ

岡山県　春日初彦（会員番号903582）

KAO PASSをI、I、I、またはB、B、Bにしておき、コマンドを入力。デバッグモードになり、好きなシーンを楽しめるぞ。また、デバッグモードのメニュー画面でセレクトボタンを押すと、各種設定が可能になる。選んだシーンだけを楽しみたい場合はMODEの項目をDEBUGに、ビジュアルだけ、または対戦だけを続けるならSPECIALに設定しよう。これは、KAO PASSをI、I、IとB、B、Bのどちらにするかを選ぶのと同じこと。NORMALにすると、ビジュアルも対戦もまとめて続くぞ。下に紹介した8種類のおまけも、それぞれ試してみてね。

この状態で

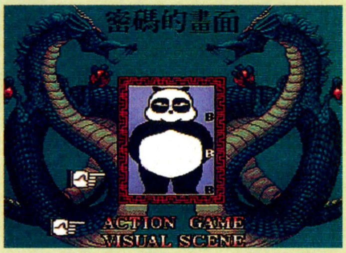


⬆KAO PASSを上から I、I、I に設定し、つぎのコマンドを入力せよ。

秘

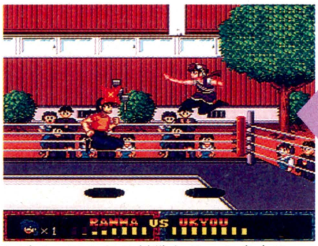
✚ボタンの下と
セレクトボタンを
押したまま
Iボタンを押す

ちなみにBBBなら



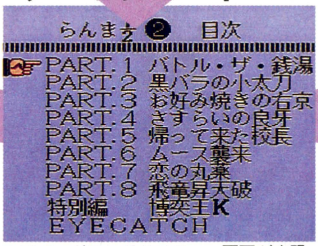
⬆この場合、ビジュアルシーンだけ、または対戦だけを続けて楽しむことができる。

お好きにどうぞ



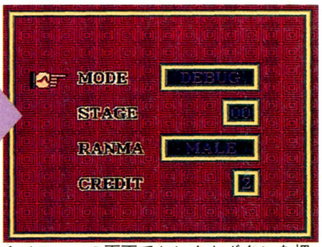
⬆ビジュアルなり対戦なり、ご自由に。選んだシーンが終わるとメニューに戻る。

デバッグモードだ!



⬆デバッグモードのメニュー画面が出現。好きなシーンを選んでIボタンを押そう。

セレクトボタンで?



⬆メニューの画面でセレクトボタンを押すと、クレジット数などの設定も可能。

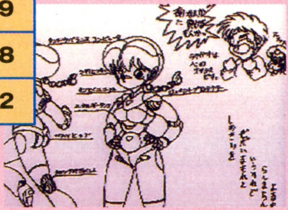
オマケも盛りだくさん

0 1 2



⬆パートごとのビジュアルシーンが、連続で流れる。その一部は、デバッグメニューのEYECATCHでも見られるよ。

9 8 2



⬆"福嶋の窓"と呼ばれる隠れ画面。メサイヤ開発担当、福嶋さんによる落書きコーナーだ。こっそり覗いちゃえ。

A A A



⬆こちらは"菊池の窓"。同じく広報担当、菊池さんのスナップだ。この画面だけは、デバッグと同じコマンド入力が必要。

4 4 4



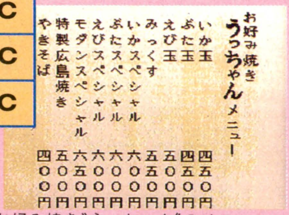
⬆これが本邦初公開（?）、猫飯店のメニューだ。最近にしては、なかなか良心的なお値段となっております。

6 6 6



⬆良牙に一喝されたあと、画面は砂の嵐。そこでなにかボタンを押すと……。これはぜひとも試してみよう。

C C C



⬆お好み焼き"うっちゃん"のメニュー。見てるとおなかが空いちゃいそう。ミックス?　それともモダン焼?

E E E



⬆ゲームのCDを一般のオーディオ用プレーヤーで再生したときの、警告メッセージ。なかなかこわがらせてくれる。

F F F



⬆天道家の不動産所有権をめぐって、博奕王Kと1対1のババヌキ勝負だ。Kの表情を見ているだけでもあきない。

おもちゃ券 3000円	ファミ通チケット 1800ガバス

SF スーパーガチャポンワールド SDガンダムX　ユタカ・バンダイ

敵キャラもマニュアル操作

和歌山県　丸山典也　(会員番号903583)

ひとりで遊んでいるとき、戦闘シーンで自分のキャラの操作をオートかマニュアルかに選択できるよね。しかし、コントローラー2を接続していれば、セレクトボタンで敵キャラの動きもオートかマニュアルかを選べるのだ。ただし、中心となるモビルスーツ以外はいつもどおりコンピューターが自動操作するぞ。

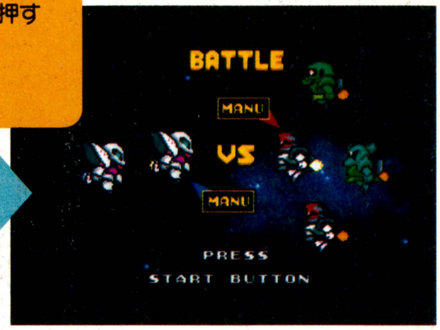
バトルシーンで敵が強そうなら！



⬆この戦闘で敵の中心となるモビルスーツはドム。矢印が出ているヤツなのだ。

㊙ コントローラー2のセレクトボタンを押す

ほらマニュアルだこれで楽勝なのだ



➡このように、敵キャラのドムがマニュアル操作に。当然、誰も操作する人がいないから、宙に浮いて的になるだけだ。

おもちゃ券 2000円	ファミ通チケット 1350ガバス

SF SD機動戦士ガンダムV作戦始動　エンジェル

ふたりいっしょにライフ回復

京都府　山内義雄　(会員番号903584)

ハロが来たら



⬆やっとこさハロが登場。敵の攻撃が厳しく、どちらのガンダムもかなりのダメージを受けている。ぜひ取りたいぞ！

キャラを重ねて



⬆ここで意地汚く自分のキャラのみを回復させようとしてはいけない。あわてず、2機のガンダムを重ねてハロに向かわす。

まとめて回復だ



⬆難しいタイミングだが、うまく合えばこのとおりライフがもとに回復。これでこの先も協力してジオン軍と戦えるのだ。

敵の攻撃がシビアなこのゲームで、ライフを回復してくれるハロは貴重なアイテム。しかし滅多に出現しないため、ふたりでプレーしているとどちらが取るかでもめるかもしれない。そこでプレーヤー1と2のキャラを重ねた状態でハロを取ろう。タイミングが合えば両方のキャラのライフを一度に回復してくれるぞ。

おもちゃ券 2000円	ファミ通チケット 1450ガバス

MD ブライ 八玉の勇士伝説　セガ

オートバトルでスコスコ

愛知県　今泉喜嗣　(会員番号903585)

戦闘コマンドを選択するとき、BボタンとCボタンを同時に押してみよう。各キャラクターが攻撃する相手を自分で決定し、戦ってくれる。ただし、ターンが1回終わると入力待ち状態になるから、ほかのコマンドを選択するなり、またオートバトルをするなりしなくてはならない。少しでもラクしたいときにどうぞ。

あー！　またまた敵が出現したっ！



⬆理由はいろいろあろうが、戦闘するのが面倒臭いときというのはあるものだ。

㊙ 戦闘コマンドを選択するときにBボタンとCボタンを同時に押す

この相手だったらオートでしょう



⬆けれど逃げるのも嫌なら、オートバトルにするよりほかにない。ほれ戦わせろ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1050ガバス

SF ウルトラベースボール日本野球機構公認実名版 カルチャーブレーン

出現! サウンドテスト

愛知県　成富正基　(会員番号903586)

タイトルが表示されたらLボタンとRボタン、それにスタートボタンを同時に押してみよう。画面が切り替わり、サウンドテストが可能になるのだ。✚ボタンの上下を押せば曲番号が変わり、Aボタンを押せば音楽がスタートする。楽しめるのは全部で23曲。試合中に耳にした、数々の名曲をもう一度楽しんでくれ。

タイトルが出たら



⬆コマンド入力するのはこの画面だ。電源を入れればすぐに出るヤツだね。間違いようがないでしょ?

タイトル画面で
Rボタン、
Lボタン、
スタートボタンを
同時に押す

サウンドテストで遊べてしまうのだ



⬆これがサウンドテスト画面。ゲームに戻るのならスタートボタンを押せばいい。すぐに元の画面に戻る。

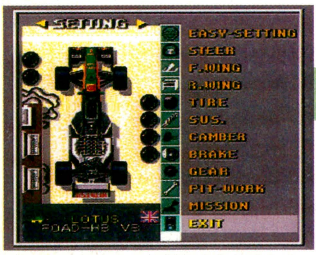
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1900ガバス

PC F1サーカススペシャル 日本物産

グループCカーで大バトル!

神奈川県　船津正平　(会員番号903587)

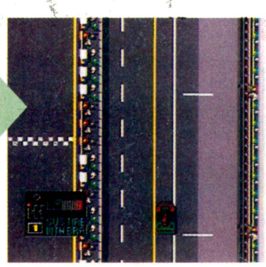
セッティング画面でカーソルを合わせて



⬆カーソルをこの状態に合わせておくこと。コマンドだけでは成功しないのだ。

✚ボタンの左と
ランボタンを
押しながら
Ⅰボタンを押す

グループCカーのレースが始まる!



⬆登場するドライバーもF1と変わらない。セナがグループCカーを操るのだ!

まずセッティング画面でEXITにカーソルを合わせ、コマンドを入力する。そのままPIT画面に変わるまで押し続けていると、登場するマシンが、どれもグループCカーに変わってしまうのだ。ただし、コースレイアウトやクルマの性能は変わらない。またワールドチャンピオンモードではこの秘技はできないので注意。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

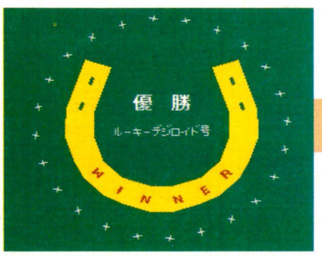
FC ダービースタリオン全国版 アスキー

勝利画面が変わる

東京都　村上 裕　(会員番号903588)

まずとにかくGⅠレースのどれかひとつで勝利する。そして、たとえば天皇賞を獲得してのロ取り式の画面になったらセレクトボタンを押してみよう。するとイラストが松下進のものから旧作のものに変わるのだ。松下進の絵もいいけれど、やはり旧作の絵も懐かしい、という人向けのちょっとした秘技だね。

G1レースを頑張って走り抜く



⬆GⅠならどのレースでもいい。騎手と馬を信じて1位を勝ち取るのだ。

セレクトボタンを押せ!!



⬆どうにかこうにか、1位を取れた。ここで感動しつつセレクトボタンを押せ。

昔の絵を見てしみじみと懐かしむ

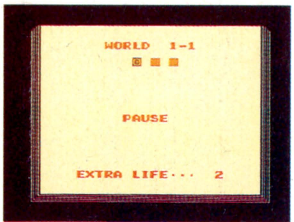


⬆このとおり切り替わる。といっても、全国版から始めた人にはわからないか。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

FC スーパーマリオUSA 任天堂
自爆コマンド発見
愛知県　五島英雄（会員番号903416）

ポーズをかけて



⬆この先希望が持てなくなったら、ためらわずにつぎのコマンドを入力。

ポーズをかけて
コントローラーⅡの
✚ボタンの上、
Aボタン、Bボタンを
すべて押してから
ポーズを解除



⬆見事に自爆。さあ、いさぎよくワールドの最初からやり直そう。

わけあってそのワールドを最初からやり直したいとき、重宝するのがこの秘技。ゲーム中にポーズをかけて㊙コマンドを入力すると、わざと自爆することができるのだ。もちろんプレーヤーストックをひとつ失ってしまうことになるので、状況をよ〜く考えてから使うようにしよう。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

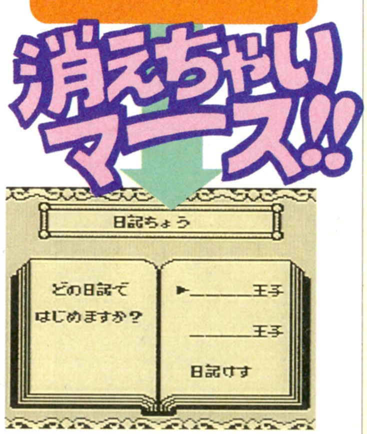
GB カエルの為に鐘は鳴る 任天堂
セーブデータ消去
新潟県　山田賢太郎（会員番号903589）

タイトル画面で



⬆タイトル画面で右のコマンドを入力すると、何かが起こる……。

✚ボタンの右下を
押したまま
Bボタンを押す



⬆ほーら、データがキレイに消えちゃってるでしょ？　むやみに使うと危険だよ。

わざわざ〝日記消す〞コマンドを実行しなくても、この秘技を使えば、もっと簡単に、一瞬にしてセーブデータを消せるぞ。ただし、乱用は禁物。セーブしてあるふたつのデータが、どちらも消えてしまうからね。便利だが、消してよいデータかどうか、ちゃんと判断してから試すこと。

はまり道
隔号連載
吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（メタリックガバス）、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！　応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面で
セレクトボタンを押したまま
Bボタンを押す
② メッセージが表示され
「はい」を選ぶと
データが初期化される

ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーⅠの✚ボタンの上と
セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員NO. 000009

107-24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係



コナミ株式会社

代表取締役社長……西村靖雄

1938年10月19日生
1962年3月 慶応義塾大学経済学部卒業
　　　4月 (株)大和銀行入行
1991年2月 コナミ(株)入社
1992年5月 同社代表取締役社長に就任
趣味 読書、旅行、スポーツ

業界の流れを見ますと任天堂関係、とくにスーパーファミコンに勢いを感じます。営業活動に同じだけの努力を払うなら、他機種よりも任天堂のハードのほうが売れるのではないでしょうか。PCエンジンはハードが300万台くらいですが、任天堂さんはファミコンだけで国内1700万台出ていますので、スーパーファミコンと併せれば2000万台を越えることになります。この差は大きいでしょう。メガドライブは現在のところ、国内ではあまり強いという感じを受けません。ファミコンショップなどに行きますと、任天堂さんのハードに併せてメガドライブも売っている、そういう感じです。

また、ハードが売れる売れないというのは、ソフトの善し悪しにもよると思いますが、その面からも任天堂さんのグループは強いのではないかと感じますね。規模の大小はともかく、実力のあるソフトメーカーをサードパーティーとして、任天堂グループは持っているような気がします。

当面、当社としては少しずつスーパーファミコンのウエートをあげて行きたいと考えております。もっとも、ゲームボーイは手軽で世界共通仕様ですので、無視できない商品ですね。しかし、収益的にはスーパーファミコンがいちばん高いんです。来年はCD-ROMも出揃うことになりますので、その対応には万全を期しております。

しかし、ここ1、2年はスーパーファミコンの時代が続くでしょうけど、生産コストが低くなるというメリットを考えれば、遠からずCD-ROMの時代になるでしょう。これを超えるような家庭用ゲーム機はなかなか出てこないような気がしますね。当社もCD-ROMへの対応、体制は整えております。少なくともCD-ROMアダプタが発売されるときには、ソフトも間に合



う体制になるでしょう。

家庭用ゲームソフトに関しては以上のような方針で活動していくつもりですけれど、私はコナミのゲーム制作の原点は、あくまで業務用ソフトにあると思っています。現時点で、ウチの売上におけるウェートは業務用より家庭用のほうが圧倒的に高いですが、当社はもともと業務用から出発したメーカーです。業務用というのは作品を作っていくうえで、絶対に無視できません。今後、人員も強化していかざるを得ないでしょう。オリジナル商品の開発とともに、業務用でヒットしたゲームを家庭用のソフトに移植していくという路線を変えることはありません。

直営のアミューズメント施設もつぎつぎにオープンさせていく予定です。メインとなるのはテーマパークに近い規模のアミューズメント施設ですが、大量の資金が必要ですし、リスクも伴ないますので、他社さんのやっているような100坪から200坪くらいの中規模アミューズメント施設もやっていきます。第1号店は神戸のハーバーランドに10月1日にオープンしました。首都圏と近畿圏を中心にして、できるだけ早くある程度の数まで持って行く予定です。設置する各種のゲームマシンを自社で作る環境も、徐々に整えています。

技術研究所も、去年神戸に作ったんですよ。CD関係やバーチャルリアリティーなど、研究開発に時間がかかって、すぐに商売に結びつきそうもないものは、だいたいその部署でやらせています。商品開発を担当しているセクションでやらせても、なかなか成果が上がりませんからね。そこで70から80人の人間が将来を展望した仕事をしています。

このような具合なので、よそと較べて技術力に遜色はないはずです。あとは方向付けをしっかりし、技術者の得手不得手を考えて持てる能力を最大限に活用し、いい商品を企画できれば問題はないでしょう。いままで以上にソフト力を強化していくことが当社としての課題だと思います。

ただお金は有限ですから、資金的に無理のない範囲で事業をやって行きます。少しまとまったことをやろうとしたら、数十億の資金が必要になりますから。銀行も貸してはくれますが、人ばかりを当てにせず、基本的には自己資金で賄っていきたいと考えています。

業務用は作品作りのうえで絶対に無視できません

1992年8月24日、コナミ本社(東京)にて収録。

当社のコンシューマー事業の歴史は、ファミコンが登場した翌年の９月に、第１弾ソフト『ギャラクシアン』で参入したことから始まります。我々が参入したということは、センセーショナルでかつインパクトがありましたね。『ゼビウス』は120～130万本くらいの注文が入りまして、生産が追いつかなくて大変な騒ぎになったのを覚えています。我々も、持っているアーケード用の数々のヒット作というものを、なんとかコンシューマー化したいなと思っていた矢先でした。最初は、ファミコンのハード解析も独自に行ない、なおかつソフトも作ってしまったんです。まずゲームを独自に作ってしまって、それから話を持っていったということですね。

任天堂さんとは、前々から業務用では非常にいい関係でやってきたということもありました。ですから、ライセンスの問題ではとくにもめるようなことはないだろう、という感じはありましたけどね。当時、当社と任天堂さんの関係であれば、当社がソフトを出すと言えば、業務用と同じようなくくりで、できないはずはないと素直に感じました。

任天堂さんとしてもこれからソフトのラインアップを揃えていこうというなかで、あの当時ナムコとのタイアップはかなり強力な援護だったに違いありません。

ナムコとしての独自のハードを売り出すんじゃないかということも一時言われましたが、やはりタイミングなんですよね。ですから千載一遇的なチャンスが整わなかったということです。しかしいま、そのタイミングが完全に失われたということではないんです。それなりのソフトの供給さえあれば、今後の第二世代、第三世代への発展はあり得ると思います。なかなか消費者がどういうものを欲っするかという部分と、こっちが思い描いたようにはまるというわけではないですけれどね。

いま現状を見てみますと、国内コンシューマーのマーケットの器というものは、そんなに落ち込むようなことはないんじゃないでしょうか。当社は、業務用の事業の部分を持っていますが、業務用とコンシューマーというのは非常に大きな関わりがあると思います。いま多少コンシューマーのマーケットが落ち込み始めていると言われてますけども、逆に業務用のほうはかつてないくらいいいわけですね。常に追いかけっこをしている関係とでも言うんじゃないでしょうか。しかし、今後は相当厳しい生き残りの時代になってくるでしょう。より本物指向のゲームを作るということが大事になってくると思います。



やはりコンシューマーのソフトビジネスも、業務用によるところが大きいということです。それはつまり、メーカーさんの主になっているところが、大多数業務用から入ってきてるという事実があります。そもそもファミコンのソフトでも、業務用のヒット商品をコンシューマーにすることが、非常に魅力があるわけです。消費者には、より本物指向のゲームを必ず要求する、という流れが続いているんです。

その意味では、まず本物指向のアーケードゲームを作るということが必要でしょうね。家庭用のハードをもとにしたソフト作りをするよりも、はじめに業務用のハードをもとにしたソフト作りをしたほうが、いろんな表現ができて大幅に可能性が広がるわけです。ファミコンにしても、スーパーファミコンにしても、業務用のハードよりはるかにハード的な制約があるわけですからね。

コンシューマーの事業というのが、いろんな制約があって厳しい状況にあるなかで、業務用のほうの可能性というものを追求してきたつもりです。そのひとつとして、当社ではアミューズメントからエンターテイメントをスローガンに掲げて、その具現化を図っています。それが二子玉川ナムコ・ワンダーエッグ的な都市型テーマパークであったりとかね。我々は何とかそれをコンパクトにまとめたような形でコンシューマーに提供できる切り口はないかと、いま模索中です。

やはり、ナムコ・ワンダーエッグ的な展開というのは、そこで我々が提案したテーマパークが、あいう形で成功したととらえてます。コンシューマーのソフトも、やっぱりナムコはすごい、という期待を持ってもらえる製品を開発していきますので注目していてください。

独自のハードの可能性がなくなったわけではない

株式会社ナムコ

取締役コンシューマー事業担当…………浅田安彦

1951年　7月生
1975年　東洋大学経営学部卒業。
同年、㈱中村製作所(現㈱ナムコ)入社。

現在、㈱ナムコ取締役コンシューマー事業担当。ナムコ・ホームテックINC.取締役社長。㈱ナムコット代表取締役社長。



1992年９月29日、ナムコ本社(東京)にて収録。

脱衣麻雀は男の子に好奇心のある限り続くでしょう



脱衣麻雀として始めたのはうちが最初だったんです。最初はバニーガールの女の子の絵が入ってる程度だったんですが、それだけでインカムはだいぶ変わったんです。それにヒントを得て、女の子を5、6人入れてみよう、それなら脱いでいったほうがいいんじゃないかとなっていったんですね。最初はマンガ的な脱ぎかたでしたね。それがヒットしたんで、各社さんが参入して来たんです。

しかしいろんなメーカーさんが競合した結果、どうしても描写が過激になってきた。それで問題が出てきたんです。ゲームセンターも、昔は景気が悪くて脱衣麻雀で稼いでいたときは何も言わなかったんですけどね。いまはクレーンゲームなどで売上が上がって、女の子のお客さんも多くなってますので、どうしても脱衣麻雀が邪魔になってきたんでしょうね。

今は自重して辛抱したほうがいい時期です。でも男の子の好奇心がある以上は、脱衣麻雀はなくならないと思います。まあ青少年の育成の問題もありますからね。コミック誌でもあんな問題が起これば規制されますよ。

麻雀についても、いまの大学生は麻雀をしなくなりましたね。ユーザーも減っています。麻雀のやりかたも知らない人が増えているんじゃないですか。今後、麻雀人口が増えるということはないでしょうね。いろいろほかに楽しい遊びがありますからね。

ただ麻雀ゲームは、作るノウハウがわかってますんで、新人教育に必ずやらせます。いちばん勉強になるんです。だから新入社員の研修を兼ねたもの、ぐらいにしか麻雀は考えてません。業務用の麻雀を作って、それからコンシューマーのほうのチームに入れるんですよ。去年はヒューマンの学校の卒業生をとりました。やっぱりうちらの業界では、そういう学校を出てるかたのほうが、即戦力になっていいですね。しかしまあ一人前になるには早くても2年近くかかります。



コンシューマーの脱衣麻雀というのは全然考えていません。女の子のグラフィックは入れてますけど、家庭では両親の抵抗なども大きいでしょうし。まあ大学生以上がやってくれればいいんですけどそうもいきませんし。

コンシューマーでは、FIのレースゲームがうちではいちばん堅いので続けるつもりです。他社に負けないものを作りたいですね。海外でもヨーロッパあたりはFIが強いですしね。アメリカでは格闘ものが強いですね。

今、PCエンジンのCD-ROMでFIと麻雀を出してますけど、やっぱりCD-ROMというのはまだマニア向けで、一般にはしんどいですね。小学生の低学年などはできないと思いますよ、私はね。スーパーファミコンも、CD-ROMとなると、マニア向けになるんじゃないかと思います。だから、今後ゲームはCD-ROMだけになるとか、そういうことはないと思いますけどね。

まあ、任天堂さんがCD-ROMを出されたら、どうなってくるかでしょうね。任天堂さんが出されましたら参入はします。メガ-CDもやってますしね。

けっきょく、遊びというものはなくなりませんからね。学校も週休2日制になって余暇が増えてますでしょう。松下電器なんかも残業を抑えてます。それらの余暇を過ごすのに、遊びというのは必要だと思います。子どもさんは少なくなってますが、その分大人がゲームをするようになってきてますから。家庭でゲームをするというのも増えてくるんじゃないでしょうか。

我社はいままでどおりゲーム一筋でやっていきたいと思います。開発の人間は、自分の視点でゲームを作ろうとしています。そういうわけでどうもこの業界はマニア向けになりがちですけどね。小学生低学年から5、6年生くらいにうける商品を開発していかないといけないと思います。だからスポーツものなどは長く遊べるジャンルだと思いますよ。

これまでゲーム業界はゲーム屋さんで成り立っていましたが、これからは一般産業から参入して来ますから、その辺がどうなって行くかでしょうね。そういうかたは本業と違いますので、ダメだとすぐに撤退してしまいます。うちら昔からのゲーム屋さんは、ゲームしかできないんでね。

日本物産株式会社

代表取締役……………………鳥井末治

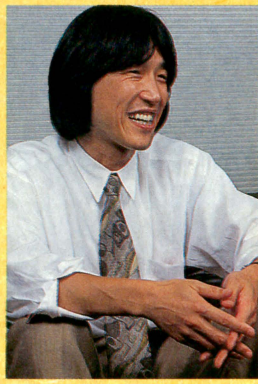


1970年　創業
1972年　日本物産㈱設立
趣味　ゴルフ

1992年8月19日、日本物産本社(大阪)にて収録。



横山俊朗氏



横山英二氏

株式会社 ティーアンドイーソフト

代表取締役社長 横山俊朗

1951年　5月生
1975年　立教大学経済学部経営学科卒業
1982年　(株)ティーアンドイーソフト設立
1984年　同社代表取締役社長に就任

取締役副社長 横山英二

1955年　8月生
1981年　成蹊大学工学部卒業
1984年　(株)ティーアンドイーソフト取締役副社長に就任。趣味　車、映画鑑賞。

スーパーファミコンに参入して1年ちょっとなります。ずっとゴルフゲームでやってきまして、ひととおり『オーガスタ』、『ペブルビーチ』、『ワイアラエ』、それから今後の予定で『デビルズコース』という作品、この4本でとりあえずゴルフシリーズはしばらくお休みということになります。うちの名前も、ゴルフのティーアンドイーということで、ユーザーさんにも覚えていただけましたので、これからしばらくは、RPGですとか、シューティングですとか、そういう低年齢層向けのソフトもやっていきたいなと思っています。

もともとパソコンではRPGをずっとやっていたんで、なんとかいまのスーパーファミコンの市場にないようなRPGを出してみたいなと、現在企画を進めています。ですから、ゴルフゲームはこれとして、うちの一本の柱として残しておいて、あとはもう少し若年層に向けてのソフトというのもやってみたいですね。

うちのいちばん最初もゴルフゲームから出発したんですよ。パソコンのPC-6000で、リアルゴルフゲームという、トップビューのスクロールしていくゴルフを作ったんです。当時はゴルフゲームってほとんどなかったんで、一作目がけっこうヒットしまして。それで、うちの基礎ができたんです。

それから、3Dゴルフシミュレーションを、FM-7で作ったんですよ。これは3次元の視点で、いまの『オーガスタ』のもとになっているものです。それも、いろいろな機種に移植して10数万本売れました。そのころから、ゆくゆくは、アンジュレーション、つまりアップダウンや傾斜などコースの起伏のついたものを作りたいと言っていたんです。そこから『オーガスタ』の企画が始まったと言ってもいいでしょう。



スーパーファミコンに参入したのもハード的な条件が大きいんです。我々がパソコンで作っていた大きい容量のゲームは、8ビットのファミコンでは載り難い状況でしたので。だから16ビットのスーパーファミコンが出るというときには喜んだんですよ。これでパソコンのゲームを遜色なく移植できる、と。だからマウスの発売は嬉しいですね。『デビルズコース』以降に出るゲームはマウス対応にしたいと思っています。

いまは、パソコンではゴルフのほかに野球のシミュレーションものもやってます。これはスーパーファミコンでは無理でしょう。容量がかなりでかいソフトなんで、CDが出ればやってみたいなと思ってるんですよね。

CD-ROMはずいぶんまえからやる気で研究してます。CD-ROMとしてのグラフィックのチームとか、ひととおり揃えてやってはいるんです。ただ、発売がいつになるかわからないこともありまして、いまは研究段階ということですね。

CDになってくると、演出とか、ビデオ一本つくるような、デザイナーというよりディレクターのような能力が必要になってきます。そこで、人材も育てていこうということでいまやっているんです。実際にはまだ、スーパーファミコン用の開発マシンも来ていないですから、パソコンのマッキントッシュなどに映像を撮り込んで、アニメーションさせたりとか、いろんなことを試しているというところです。

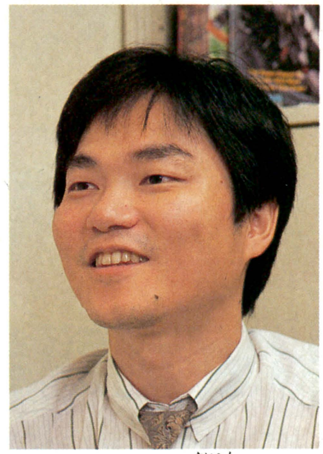


パソコンもファミコンも画期的なゲームっていうのはここ数年出てないような気がします。海外のものがちょっとあるくらいじゃないですか。パソコンも昔は、技術的にも内容的にもみんな冒険してたんですよ。いまはファミコン市場は特に、企画段階から安全を考えちゃう。われわれはまだ幸いに、パソコンもやってる。本当は効率悪いんです。でもパソコンならまだ冒険できる。パソコンで冒険した技術や作品を、スーパーファミコンに反映していけるのではないかと考えています。

スーパーファミコンのRPGなんかもやってみたい

1992年8月17日、ティーアンドイーソフト本社にて収録(おふたりの話をまとめたものです)。

RPGはドラマを指向し始めている



うちも『LUNAR』を出して、次なるRPGは何なのか、と考えたときに、それはドラマの追求じゃないかと思っているんです。RPGはドラマを指向し始めているっていうのがあります。

それはRPGが完成されてないっていうことです。映画業界なんかで言うと、無声映画から始まって、次に音が入っているトーキーができた。するとそんなものは要らないっていう意見がけっこうあったんです、当時はね。だけど音を入れてみたら、やっぱりおもしろいじゃないか、って人が出てきた。ただ、その音をどう活かしていくかっていう手法は、満足できるものではなかった。ゲーム業界も同じなんですよね。CD-ROMっていうものを得た。ＣＤっていうのは映画でいう音なんですよね。CD-ROMとROMがいちばん違うところは、やっぱり音です。キャラクターに声を入れられたりとか、そういう部分で、これまでと違ったところを表現できるんじゃないかと思います。

いままで、ゲームを作るのに演出家っていうのはいなかったと思うんですよ。しかしドラマを作るには、演出家が必要です。ゲームのことがわかっていて、かつ音楽のこともわかっていて、かつ映像のこともわかっていて、それを実現できる方法を知っている人です。そういう意味では、いまゲームの演出家って日本に存在するのかなって、僕は疑問なんです。

もちろん、ゲームデザイナーっていうのは演出家だと思います。けれど、いままでのゲームデザイナーには、そこまで要求されなかったんですよ。ところがゲームがCD-ROMとか、次の進歩的なものになってきたときには、メディアとしてビデオとかＣＤとかと肩を並べるわけですから、演出というものの本当の能力が求められてくるんです。

ドラマを作る上での計算された感性を持った人が、求められているんじゃないでしょうか。それがいまのRPGには、欠けているんじゃないかと思います。いまのRPGをそのまま文章にして、ゲームをそのままストーリーに持ってきたとしたらおもしろいかというと、疑問ですよね。例えば『ドラクエⅣ』は、ゲームとしては非常におもしろいけれど、そのまま２時間のドラマにしたら、おもしろいかというと、疑問です。

そこで、ドラマとして重要なことはなにか、と考えたとき、ゲームのなかにいる人たち、つまりキャラクターが理解できるということだと思うんです。ドラマっていうのは、そのキャラクターがそのときどう思い、どう感じたかなんです。一般的な人が思う感情とか、そういうものを画面のなかで演じることがドラマの仕事なんです。いま、こういう感覚でゲームを作っているっていう人は、僕はゲーム業界のなかでは皆無じゃないかと思います。

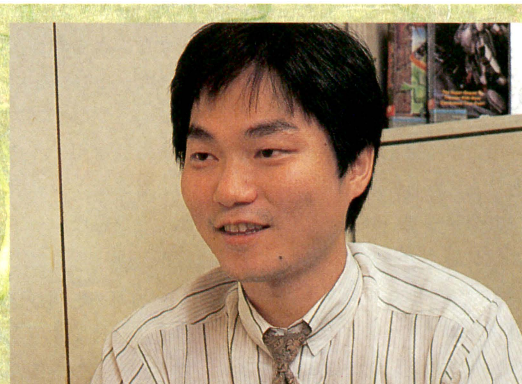
いまのRPGっていうのは、闘って闘って闘って、倒して終わりです。ドラマとして見た場合、やっぱり三流なんですよ。ドラマを展開させるにあたっての、個々のキャラクター立てがされていること。またそのキャラクターが、どの人を愛してるとか、いないだとかをね、どうしてこんなことをしたのかという、動機づけをしないといけない。

ぼくはいまのRPGなどはドラマだと思っていないんですよ。一部一部はドラマになっているけれど、一本のソフトとして見たらドラマにはなってない。ふつう、映画なんかを見ると、その映画のいいたかったこと、テーマが心に残るでしょ。RPGって不思議なことにそれがないんです。いまのRPGのストーリーで、何か心に残ってるものってありますか？　つらかったなとか、そういう程度ですね。おもしろかったとか、大変だったとかね。ドラマと関係ない部分の感想だけが残っている。それって、はたしてドラマなのかなーって思うんです。

ユーザーが何でこんなにRPGが好きになっちゃったかというと、僕はやっぱり、現実じゃ体験できないドラマを求めているからだと思うんです。『ドラクエⅣ』は確かにすばらしいゲームですが、やっぱりゲームの域を脱してないんですよ。「『ドラクエⅤ』はドラマですよ」と、中村氏が私に熱っぽく語ってくれたので、『Ⅳ』の経験をどう活かしてゲームに取り入れてくるのか楽しみですね。ゲームアーツとしてもCD-ROMとドラマをキーワードにゲーム作りを進めていきたいと考えてます。

株式会社ゲームアーツ

代表取締役社長……宮路洋一



鹿児島県出身
国学院大学法学部法律学科卒業。
同校在学中に(株)ゲームアーツ設立。
代表取締役に就任。現在に至る。
趣味　絵画鑑賞、スキー、読書

1992年９月３日、ゲームアーツ本社(東京)にて収録。



株式会社システムソフト

営業マーケティング本部
取締役本部長 …………………… 宮迫 靖

1961年7月30日生
九州大学理学部物理学科卒業
1984年 (株)システムソフト入社
1990年 旧アミューズメント事業部長就任
1992年 営業マーケティング本部、
取締役本部長就任　趣味 スキー

固定観念でソフトを作ってはいけない

任天堂からファミコンが発売された当時っていうのは、いまにして思えばけっこう重要なターニングポイントだったと思うんですよ。

いまはうちはマッキントッシュが事業の柱になってますけど、あの当時、ファミコンを取るかマックを取るかという選択があったんです。両方できたらいちばん良かったんですが、会社としてのキャパシティーの問題とかいろいろありましたし、投資する金額の面も考えて、けっきょくマックのほうを取ったわけです。ですから、その当時もしマックがなかったら、ファミコンソフト制作のメーカーとして参入していたかもしれませんね。ほかのパソコンメーカーにしても、パソコンの先が見えていた状況のときで、どうするかっていう時期だったと思うんです。いまの段階ではまだどっちが正解だったかは出せないんじゃないでしょうかね。うちは、いまはとりあえずマックでうまくいってますけど、ここまで来るには相当の苦労がありましたし。

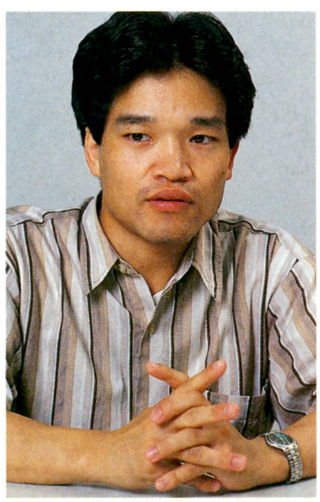
コンシューマーのほうでは、PCエンジンとゲームギアのソフトをひとつづつ出しています。やはりコンシューマーは、パソコンソフトを作るのとは根本的に違うところがありますね。われわれパソコンメーカーから見たら、非常に難しいところもあります。これはビジネスの面でもそうですね。

うちはパソコンの歴史が長いので、開発陣の気質が古い時代のものをそのまま引き継いでいるんですよ。いい意味にも悪い意味にも保守的なところがあるわけです。それに、ソフトウェアとハードウェアの関係は、パソコンとファミコンはかなり違いがあると思うんです。任天堂がどうこうと言うのではないんですが、ファミコンのほうは、がっちりと統制されてしまうという、ハードメーカーに首ねっこを押さえられているという感じですね。パソコンのほうは、基本的にはおたがい独立していて、干渉はしないんです。お金のやり取りも発生しません。そういった現場の仕事のやりやすさ的な面から見たら、うちの体質にはあわないかな、とも思うんですよ。

また、コンシュマーのゲーム機の場合、ファミコンソフトならファミコン専用で、PCエンジンならPCエンジン専用になりますよね。ところが、パソコンでは多少機種が違っても対応できる。つまり、技術の応用がほかの機種でも使えるわけです。人員の面から見ても、パソコンのほうが少なくて済みますし。

ただ、コンシューマーには魅力もたくさんあります。パソコンの世界はまだまだ閉じた商売というところがあるので、一般向けの家庭用ゲーム機とは違うものがある。具体的に言うと、ソフトの本数を多くさばけるとか、テレビなどでソフトの宣伝をするということですね。だから、そういうひとつの商売としてのダイナミックさっていうのはありますよね。

また、コンシューマーには、ゲームのおもしろさを追求できるところもある。パソコンゲームは頭が固い作りかたをしているので、例えば、シミュレーションゲームというのはこういうものだ、という固定観念があって、その枠にハマった作りかたしかできない。ユーザーのかたもそうでないと満足しない。うちの『大戦略』なんかそうなんですよ。本来のおもしろさとはちょっと外れてしまっている。この固定したイメージは、ジレンマでもあるんです。よりゲーム性やおもしろさを出そうとすると、ユーザーに受けが良くない。だから、初心者はほとんどうちのゲームをプレーできないんですよ。そのあたりは、自分で自分の首を締めているのかもしれません。



だから、コンシューマーのほうをやったときは、非常にいい勉強をさせてもらいました。最近はパソコンで比較的簡単なゲームも出しているんです。カプコンさんからクイズゲームをライセンスしてもらったりしています。これは、コンシューマーの良いところを学びとろうという姿勢の現われでもあります。これから先、コンシューマーでオリジナルのゲームを出すというのもありえなくはないですね。パソコンからの移植だと、根底に流れているパソコン的な発想がかえって邪魔になることもあるんです。最初からオリジナルでゲームを作るほうが早いというようなソフトもありました。パソコンゲームでしかソフトを作れないようでは、これからはダメだと思いますね。

1992年8月31日、システムソフト本社（福岡）にて収録。

ここ2年が勝負どきだと思っています

　現在、我社ではソフトをすべて自社で開発してます。開発はいくつかのチームに分かれてまして、いまは50名くらいですか。いまは市場があまりホットじゃないので、人をただ増やすというよりは、才能ある人材がいたら、どんどん入れ替えていくという感じです。うちはソフトウェア開発部隊という大きな部隊がありますので、技術者そのものは吸収できるんです。人材の行き来は多いです。おもしろい例で言うと、ゲームをやりたくて入ったけど自分のやりたいものとは違った。それで別の部署に異動したものの、やっぱりゲームがやりたくて元の部署に戻ったというのが実際います。人事としては甘いのかもしれませんが、そういう自由がきくという意味ではフレキシビリティーは持ってますね。

　でも、開発者はある程度自由がいいのかというと、そうでもない。本人の成熟度が問題だと思います。自立しているというんですか。日本の組織体系って責任の所在が不明確ですよね。そのままでは自由ってのはありえない。自由と責任は完全にリンクしているので、それを勉強して理解してもらうのが大事だと思います。よりアーティストに近くなればなるほど、組織のなかに組み込むのは難しくなりますから。

　この業界でも、印税で食べていけるくらいの人間が出てこないとダメですよ。チュンソフトの中村さんみたいな。ああいう体質作りっていうのはこれから大切です。アメリカ映画なんかそうでしょう。ルーカスやスピルバーグみたいに名前だけで売れるような。でも、社会的に理解が深まらないと、ちょっと難しいかなと思います。

　また、タイミングとか、時間もすごく大切ですよね。商品のサイクルが非常に短いですし、だから、ある意味では日本のゲーム市場はつねに過剰生産する傾向があるんじゃないでしょうか。

　でも、ゲームマシンはいくつもあってもいいと思います。ひとつだけになっちゃうと、例えば車だったらトヨタだけなのかってことになると思うんです。ただ、いくつかマシンがあるのはいいんだけど、互換性の問題はありますね。ひとつのハードを買ったら、そのハードのソフトじゃないとゲームが遊べない。ずっとそのハードのソフトを買い続けなければならないというのは、ユーザーにとってはつらいものがあるのでは。

　現在、我社ではビジネスソフトとゲームソフトの両方をやっていますが、それぞれの業務を両立している会社っていうのはうちしかないんです。確かに参入している会社はほかにもありますが、うちはゲームとビジネスの割合を半々ぐらいの比率で確立している。ビジネス側から参入したソフト会社としては、唯一の成功した企業といえるのではないでしょうか。

　ゲームソフトについてはいろいろなジャンルのものをやっています。これは、逆に言うと売りがないっていうことかもしれませんが、あまりイメージを固定したくないんです。○○のメサイヤという固定イメージがありすぎると、自分で自分の首を締めかねない。だから、比較的意図してソフト作りのジャンルを分けているところはあります。ただ、CD-ROMについては力を入れていきたいです。ＰＣエンジンのCD-ROMにしてもかなり初期からやっていた。だからいろいろな点で、ほかのこれから始めるというメーカーにリードを取っている。スーパーファミコンも、主流はCD-ROMに移っていくと思うので、それをにらんだ商品作りを心がけたいと思います。

　最近は、会社としての独自性を打ち出すことにもかなり努力をしています。ソフトのラインナップにしても、ほかにはみられないようなものを並べています。商品の本数を増やすより販売本数を増やせるようなものをめざしています。

　うちとしては、ここ２年くらいが勝負どきだと思っているんです。この業界のサバイバルゲームという意味では。すべてのゲームメーカーを数えると100社以上ある。



そのなかで残れるのは30社くらいだと思うんです。金融面で不景気になっているし、ソフトの売れ行きも以前ほどではない。こうなると、企業体力の高さやいかにオーソドックスな戦略で勝ち残れるかというのが問題になってくる。ですから、うちはここ２年やってダメだったら撤退してもいいというぐらいの気持ちでやらなきゃダメだと思ってます。そのくらいの気構えがないとこの業界は乗りきっていけないですね。

日本コンピュータシステム株式会社(メサイヤ)

取締役社長……………………藤田雅也

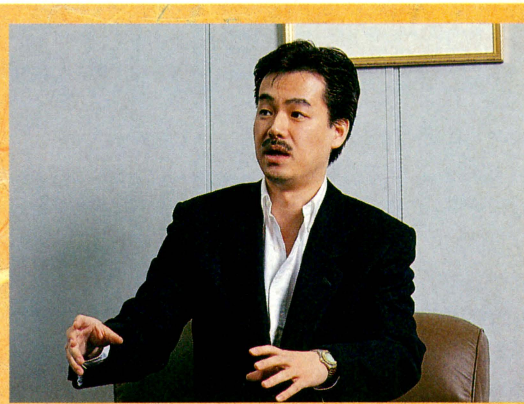


1954年9月26日生
1978年　國學院大学法学部卒業
1980年　日本コンピュータシステム㈱　設立
同社代表取締役就任
趣味　旅行、映画鑑賞、モータースポーツ

1992年８月22日、日本コンピュータシステム本社（東京）にて収録。

株式会社スクウェア

代表取締役副社長……坂口博信



1962年生
横浜国立大学在学中に(株)スクウェア入社その後取締役企画開発部長に就任
『ファイナルファンタジー』を手掛ける
現在、ゲームディレクター兼代表取締役副社長　趣味　映画鑑賞

ゲームをヒットさせる要因というのは単純で、そのゲームがおもしろければいいということだと思います。だから『ドクターマリオ』も『スーパーマリオカート』もおもしろい。かたや複雑になっている『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』もやっぱりおもしろい。だから支持される。『ファイナルファンタジー』がゲーム雑誌の読者人気で上位にきてるとこに、ポッと『テトリス』ブームがわくということもある。

すごく相反するものですけど、単純ですよ。子供は、新鮮味とか意外性を含めたおもしろいものがほしいので、それさえできれば売れるものが作れると思います。

あとは、センスですね。その人がおもしろさを理解できるセンスがあれば、あとは努力すればいいと思う。そのセンスを集める苦労や環境作りにも気を使っていますが。僕はけっこうあわてんぼうなんですよ。すぐに答えが出ないとヤな性格で。でも、時間をかけないと組織自体も作品もでき上がらない。だから、今日思いついたから明日メンバーそろえて始めて、半年後には大ヒットを迎えてるよって事は、この業界ではそろそろなくなりつつあるんじゃないかな。大ヒットを出したいんであれば、3年後をめざして、コツコツがんばったほうがいいと思いますね。

いまは業界全体が厳しい状況にあるという話もありますが、ゲーム業界というのはアミューズメントの業界でもあるんです。だから、ゲームそのものよりは、新鮮味や意外性という部分を含めて、おもしろいことをやっていけば、ある程度は大丈夫だと思います。猫も杓子もなんとなく流行だからゲームっていう時代は確かに終わっている。おもしろくなければあたりまえのように去っていくし、おもしろければ残る。これからはハードも進化するし、もっとおもしろいことがいっぱいできるんじゃないですか。

CD-ROMについては、具体的に着手してはいませんが、実際の企画ベースですともうだいぶまえからいろいろと研究しています。いつ出るかはわからないですが、商品として発売されたときに、メーカーとして何ができるかはもうわかっています。大まかなスペックも出ていますし。

ただ、あえてCDでやる必要があるのか、というようなソフトをCD-ROMで出したくはない。厳しいことを言ってしまうと、いままで出ているソフトでもCD-ROMの性能を使いきっているものは多くないと思うんです。

制作のことを考えると、非常にコストも時間もかかりますけど、僕の頭のなかには一応の形はあります。CD-ROMだとこういう別次元のおもしろさがやってくるんだ、と言われるようなすごいのが。スクウェアのCD-ROMソフト第1弾が出るときは、すごいものを作って騒がせたいなあと思っています。

『ファイナルファンタジー』シリーズはずっと続けていきたいです。20くらいまでいくと引退かな。年に1本は極力出したいです。2001年になったら終わりとか。そしたらあと8作になるかな(笑)。

21世紀になる瞬間に何かしたいなと思います。お祭り的なことが好きなんです。『ファイナルファンタジー』シリーズはまだ終われないですね。もうちょっと大きい花火を打ち上げてから終わって、つぎのものへ行きたい。『ファイナルファンタジー』自体の花火はまだ打ち上がってない状態かなと思っているんです。



シリーズものを出していると、新作を出すときにプレッシャーを感じることは、もちろんあります。でも、楽は楽ですね。新しいことを何かやろうぜっていうほうがパワーは湧いてきますね。前作を継承してさらにおもしろくなくてはいけない。その新鮮味と前作を継承することは、ものすごく相反することです。

ユーザーのかたには、できたら暖かく見守ってもらいたいです。走ることはやめないつもりですが、走るのが遅くなったら、どうしたんだよって水を差入れてくれるとか。もちろん、あるときは厳しい意見も必要ですが、ユーザーのかたの声によってさらにエネルギーを得て、そのエネルギーの団子状態で走ればもっと速く走れると思うんです。本当におもしろいのは作りだすことだと思う。苦しいけれど、とても充実感がある。ゲームを作るのは本当に楽しい。その楽しさを伝えていきたい。それがスクウェアのいま現在の、夢ですね。

新しいことをやるときはパワーが湧く

1992年9月30日、スクウェア本社(東京)にて収録

緊急速報2

大爆笑 人生劇場
JiN SEi GEKi JOH



ファミコン版でおなじみの『爆笑　人生劇場』。今度はグレードアップしてスーパーファミコンで発売されるのだ。

スーパーファミコン SF	ボードゲーム	カートリッジ
	タイトー　12月25日発売　8500円	容量未定

世の中、やっぱりお金だよね!!

このゲームの目的は、簡単に言っちゃうとお金儲け。止まったマスのイベントに従って進んでいき、各時代のゴールに用意されている賞金を目指すというものなのだ。そして、最後にいちばん多くお金を持っている人が優勝だぞ。ボードゲームだけではなく、カーレースやシューティングなどのミニゲームも満載。友だちどうしで、ワイワイ楽しもう。



⬅キャラクターやまわりの景色がキレイで、とてもかわいいのだ。

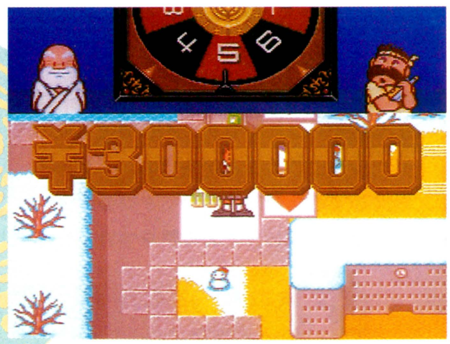


➡ファミコン版でおなじみの神様。スーパーファミコン版でも登場。

⬅長い道のりを経てトップでゴールしたぞ!! キャラクターも喜んでます。



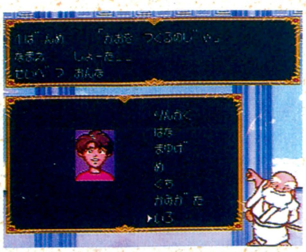
⬆トップでゴールすると、ルーレットをまわして賞金がもらえちゃうのだ。



⬆トップになった人は、こんな大金が手に入っちゃうのだ。うらやましいなぁ～。

顔作りは慎重に

ゲームを始めるまえに自分の使うコマを、好きな顔に作り変えることができるぞ。ファミコン版よりもバリエーションが多彩なうえに、いま流行りの髪型も組み込まれているのだ。お好みの顔が自由自在に作れちゃうってわけ。さぁ、キミだけのコマを作っちゃおう!!



⬆かわいい顔もヘ～ンな顔も思いのままサ。服の色も選べるぞ。



⬆ゲームを進めていくうちに、自分のコマに愛着がわいてくるぞ。

アイテムを買おう

マップのところどころには、便利なアイテムを売ってくれるお店印のコマがあるぞ。優勝するためには、このお店をうまく利用しなくちゃね。

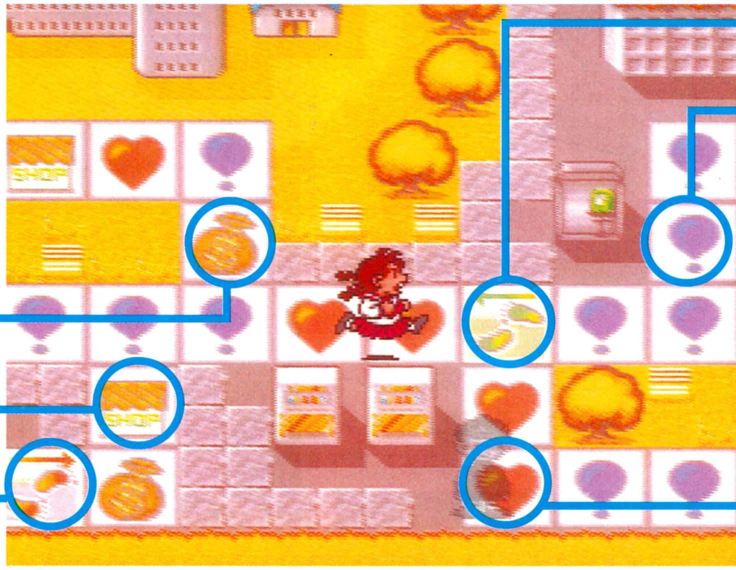


⬆店のおじさんはいつも寝ていて、おばさんが店番だ。

ぞうがめ	自分以外の人のルーレットの数がすべて1になるぞ。
かめ	自分以外の人のルーレットの数が1か8になるのだ。
一か八	これを使うとルーレットで出る数が1か8になるよ。
ぐるぐるめがね	ルーレットの回転を遅くすることができる。
ぐーぐー薬	トップの人を1回休みにすることができちゃうぞ。
あともどり薬6	トップの人を6マス後戻りさせることができる。
あともどり薬9	トップの人を9マス後戻りさせることができる。
カミナリ	カミナリにあたった誰かが1回休みになる。
タイフーン	自分の前の人を、このアイテムで吹き飛ばそう。

人生は山あり谷ありなのだっ!!

用意されているマスの種類は全部で6つ。マップのところどころには、別れ道があるぞ。別れ道の方向は、自由に選ぶことができる。近道を選んだばっかりにアクシデントのマスに止まる場合もあるぞ。アクシデントだけでも、数々のイベントが用意されているのだ。



■お金
幼年期ではおこづかい、青年期では給料、老年期では年金がもらえる。

■ショップ
ここに止まると、便利なアイテムがひとつ買えちゃうのだ。

■先進み
さらにひとつ先に進むことができるという、うれしいマスなのだ。

■後戻り
ひとつ後ろに戻らなくてはいけないという悲しいマスなのだ。

■アンラッキー
ラッキーとは反対に悪いイベントが待っている怖いマスなのだ。



■ラッキー
魅力や明かるさや運などがアップする良いイベントが待っているぞ

1 赤ちゃん時代

ゲームは赤ちゃんの時代から始まる。赤ちゃんは、ひとりでは何もできない。こんな赤ちゃんだからイベントでもケガをして救急車で運ばれることが多いのだ。ケガをするたびに、明かるさや運がダウンしてしまうので気をつけよう。



⬆あ、オマルでおしっこ失敗しちゃったよ。明かるさがダウンしちゃった。



⬅赤ちゃんなのでお絵描きするだけで魅力がアップするのだ。



➡赤ちゃんは、パパのタバコの煙が嫌いらしい。元気5ダウン!!



⬆バブバブバブ〜ッ。ボードのうえをヨチヨチ歩く姿は、とってもかわいいのだ。

2 幼稚園時代

幼稚園の遊び道具が背景に描かれている、とてもかわいいマップの幼稚園時代。イベントの内容も、パパと遊んだことや、幼稚園の出来事などが登場するのだ。初恋なんかも、ここで体験できちゃうぞ。



⬆ブランコは幼稚園で大人気。ユ〜ラ、ユラ。





⬆➡海賊になった夢を見た……。夜尿症らしい……。悲しい……。空しい……。

3 小・中学時代

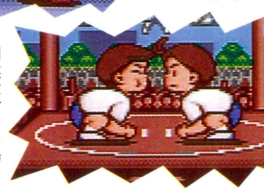
6つの時代のなかで、いちばん長いマップの小・中学校時代。早い人は、ここでアイドルにスカウトされて、職業が決まってしまう場合もあるぞ。毎月のおこづかいはもちろん、ラッキーに止まると臨時収入が手に入ることもあるよ。

⬇この時代のマップは、けっこう長い。時代ごとにコマも成長していくのだ。





⬅か、火事だ〜。助けて〜。家もおこづかいも燃えちゃう悲しいイベントだ。明かるさがダウン!!



➡相撲大会に出場することもできるのだ。がんばれ!!



⬆盛りのついている年頃。こんな若気のいたりも、若いときにはよくあることサ。

4 高校時代

老人時代のつぎに短い時代なのだ。マップが短いために、アイテムを利用してほかの人を足止めさせないと、すぐにゴールされてしまうぞ。後戻り印のマスも多い。出目が悪く後戻り印のマスに止まってばかりいて、先に進まなくなる場合もあるので注意しよう。恋や旅行やクラブなどのイベントが、たくさん用意されているぞ。

楽しい年代!!





⬆食べて、食べて食べまくれ。そして明かるさアップ!! 魅力もアップ、アップ!!

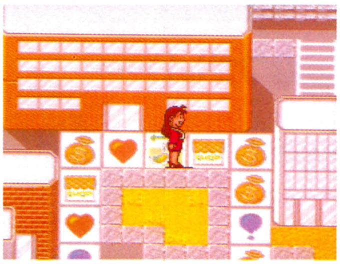
⬅高校時代のマップは短く、アッという間に終わるぞ。青春時代をエンジョイしよう!!



⬆いまの高校生はお金持ちだなぁ～。アルバイトの給料も20万円以上ももらっちゃう。ここいらで、お金儲けができそうだね。ガポガポ金儲けに励もう!!

5 社会人時代

同性愛に走ったり、職業を決めたり、習いごとを始めたりと、新しい出来事がバンバン登場するのが、この社会人時代なのだ。この時代では、就職し給料をもらうことになるぞ。そのため、お金印のマスが、ほかのマップよりたくさん用意されている。ジャンジャン、お金を貯めるチャンスだぞ。



⬆マップの景色もオフィス街に早変わり。イベントも大人の出来事に変わるぞ。



➡政治家になることも可能なのだ。



⬅給料は高校時代と、あまり変わらない。

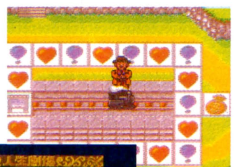
いまどきの若者なのだ



⬆コマの形も、いまどきのイケイケ姉ちゃん、兄ちゃんなのだ。

6 老人時代

最後の時代は、老人時代だ。老人時代はとても短い。マップの途中には近道ができる汽車も用意されているぞ。近道をするとゴールまでの道のりは、さらに短いものなってしまうのだ。いままでの時代では、おこづかいや給料をもらっていたが、老人時代では年金をいただくことになるぞ。



➡老人になったら年金をもらってのんびり暮らすのだ。



⬅こんな暗く悲しいイベントがたくさん用意されている。

なんかさみしい……



⬅うわぁー、溺れちゃうよ～!! 老人時代になると、なぜかさびしいことが多い。優勝して明かるくなろう!!

友だちとミニゲームで勝負!!

このスーパーファミコン版では、ファミコン版と同様に4つのミニゲームが用意されているぞ。特定のマスのなかにふたりのプレーヤーが重なって止まると、ミニゲームが始まるってわけ。同じマスに止まった人と勝負を競い合い、勝ったことによって賞金を獲得できるのだ。ドンドンミニゲームに挑戦して、賞金を手に入れよう!!



じゃんけんゲーム

⬆幼稚園時代のときにプレーできるのだ。ジャンケンポンの文字に合わせてボタンを押そう。10回勝負だぞ。

サッカーゲーム

⬇小・中学校時代のときにプレーできる。5回ずつのPK合戦で戦うのだ。シュートの数の多いほうが勝ち。





ダライアス

⬆高校時代にプレーできる、シューティングゲームだ。60秒以内に、敵を早く倒したほうが勝ちとなるぞ。

カーレース

⬇社会人時代にプレーできるのだ。ふたり同時にスタートし、先に4周したほうが勝ちというわけ。



開発状況

100パーセント完成しております。友だちといっしょに思う存分楽しんでください。

タイトー 川島



新着ゲーム通信

SF スーパーファミコン ウルトラセブン

アクション
カートリッジ

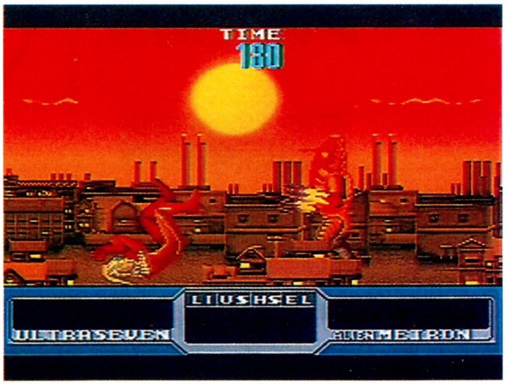
バンダイ 発売日未定 価格未定 容量未定

『ウルトラマン研究序説』など、多数の本が出版されて、再びブームの予感がする、ウルトラマン。去年の4月には、スーパーファミコンでゲーム化されて、大ヒットしたのが記憶に新しいよね。そして、テレビの『ウルトラマン』の後番組だった『ウルトラセブン』も、ついにゲーム化されるのだ。

システムの大まかな部分は、前作『ウルトラマン』のそれを受け継いでいる。画面構成がサイドビューの、格闘アクションゲームなのだ。しかし、今度の『ウルトラセブン』では、前作のようなステージをクリアーしていくひとりプレーモードに加えて、ふたりプレーもできるようになったぞ。

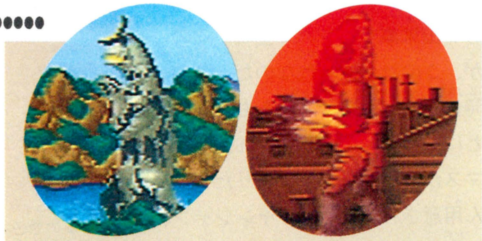
ふたりプレーのモードでは、片方がウルトラセブン、もう片方が怪獣を操作する。いろいろな必殺技を持っているウルトラセブンと個性的な攻撃ができる怪獣との戦いは白熱するぞ。

そのほかにも、前作にはなかった、新しい要素も加えられるということなので期待して待とう。



⬅前転で敵に近づき、徐々に体力を奪っていくのだ。

なつかしい……



⬆第1話『湖の秘密』に登場したエレキング。口から光線を発射してくるぞ。

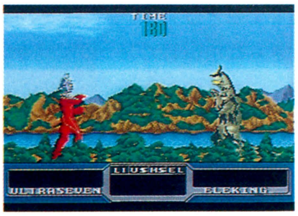
⬆メトロン星人。『ウルトラセブン』には、よく異星人が出ていた。

怪獣退治が楽しみだ!

➡メトロン星人との対決。接近戦になったら、すかさずパンチ。スキを与えたら、負けちゃうぞ。

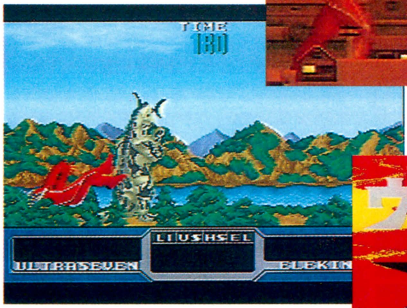
対戦プレー可!!





⬅ドラマに合わせて、背景もちゃんとそのとおりに。こだわりだよね。

⬇『ウルトラマン』は3重スクロールだったが、今度は4重スクロールでより立体的に。



⬆エレキングはしっぽでも攻撃してくる。

⬇そのまんまのオープニングが……。



負けるな、セブン!!



SF エドノキバ

スーパーファミコン　アクション　カートリッジ

RIOT　'93年2月発売予定　価格未定　8メガ

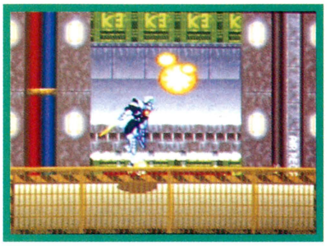
時代劇のようなネーミングとメカニックが、奇妙に融合した設定のアクションゲーム。舞台は西暦2050年の東京、多様化するテロ活動に対して創設された特殊部隊の活躍を描いているのだ。自機は人型のパワードスーツ、ビームサーベルでテロ組織STEMを撲滅せよ。

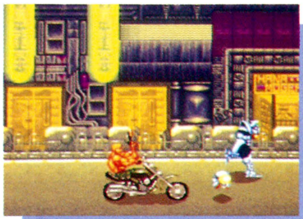


⬆特殊部隊エドノキバ隊の出動でーい。

特殊部隊出動せよ







⬅近未来にも暴走族が。

SF リーディングカンパニー

スーパーファミコン　シミュレーション　バックアップカートリッジ

光栄　'93年2月発売予定　価格未定　8メガ

『エアーマネジメント』に続く、光栄のビジネスシミュレーションゲーム。ビデオの規格を所有するメーカーの社長となって、ビデオ業界の規格統一をめざすのが、ゲームの目的だ。ビデオの開発、製造、販売、そして広告活動などの指示を与えて、ライバル会社を叩け。

シャチョウさん！イイコいるよっ!!

➡あぶないメーカー名だなあ。



マーケットを征服すれっ!



⬅東京オリンピックのころはテレビが売れたぞ。

➡付加機能だけではビデオは売れないでしょう。



SF ロードランナーVS ワイリーコヨーテ

スーパーファミコン　アクション　カートリッジ

サン電子　12月発売予定　8600円　8メガ

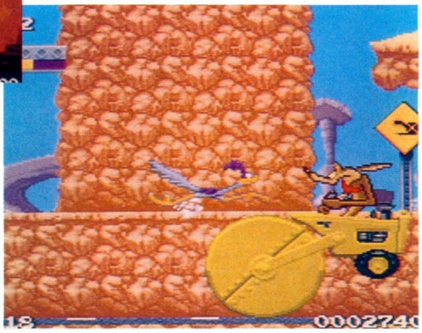
アメリカのアニメ『ルーニーテューンズ』に出てくる、ロードランナーが主人公のアクションゲーム。猛スピードで走るロードランナーを操作し、ゴールを目指すのがゲームの目的だ。でも、途中にはロードランナーの邪魔をする悪いコヨーテが待っている。気をつけろ。

ドビューン!!



⬆まるで生きているかのようなアクションが楽しいのだ。

世界最速のトリ　ただいま参上!



➡ワルいヤツだが、にくめないのです。



⬆アニメ同様のギャグがちりばめられているぞ。

SF エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡(みち)

スーパーファミコン　レースゲーム　バックアップカートリッジ

セタ　'93年発売予定　9800円　8メガ

大好評だったＦ１レースゲームの第２弾。前作はハードの制約上、同時に走行できるクルマは８台までだったが、今回は、カスタムチップを搭載することで、処理能力をアップ、26台までエントリーできるようになったのだ。より実戦に近くなったレースで優勝を狙え。



⬆グランプリモードは、グループＣから始まる。Ｆ１への道は遠いぞ。

➡おらおら、さっさと新しいパーツを開発するんだよ。





⬇とにかく速い。このスピード感はＦ１レースゲームでは最速だろうね。



⬅全26台で競争するってことは、実際のＦ１レースと同じじゃん。



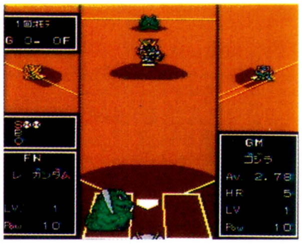
FC ファミコン バトルベースボール

スポーツ / カートリッジ

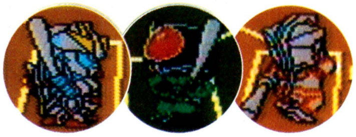
バンプレスト　'93年2月発売予定　価格未定　容量未定

ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダー、ゴジラなどのスーパーヒーローたちが、今度は野球ゲームで登場なのだ。球場を所狭しと活躍するぞ。モードはオープン戦、ペナントレース、オールスターの3つ。対戦やペナントレースモードでは乱入も可能になっている。

コンパチヒーローが野球で活躍



⬅ペナントレースのモードではキャラクターが成長するぞ！





⬅球場は4つあるぞ。

⬅にぎやかな感じ。

FC ファミコン バーコードワールド

テーブル / バックアップカートリッジ

サン電子　12月中旬発売予定　7200円　3メガ

バーコードのデータから、各種パラメータのあるキャラクターを作り、友だちと対戦させて遊ぶ『バーコードバトラーⅡ』が、ファミコンでも遊べるようになったのだ。テレビ画面ならではの演出が見どころ。また、バーコードを使ったRPGも楽しめるぞ。

バーコードワールドⅡがファミコンで登場!!



⬆かっこいいキャラを作ろう。





RPGもあるぞ！



➡ストーリーモードでも、強いバーコード探しは基本。



⬅もちろん友だちとの対戦も可能。楽しさ倍増だぞ。

PC PCエンジン スタートリング・オデッセイ

RPG / スーパーCD-ROM²

レイ・フォース　'93年発売予定　価格未定

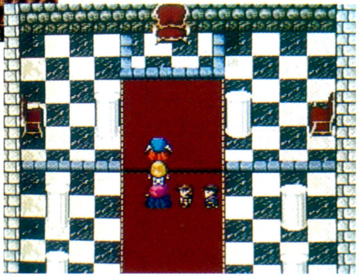
『スタートリング・オデッセイ』は、自然に恵まれた静かな世界ミリアムガルドを舞台に冒険する、本格派RPG。キミは、自らの血統に驚くべき能力が隠された若者となって、宿命をまっとうする冒険にでるのだ。ちなみに、音楽は有名な作曲家の宮川泰を起用している。





⬅キャラの視点で見えない部分は影になるぞ。

本格派RPGなのだ



⬆➡CD-ROMの機能をフルに活かしたグラフィックが綺麗。また、フルオーケストラによる曲も用意されている。



⬆パーティーは全員で5人いるぞ。

MD メガドライブ PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA

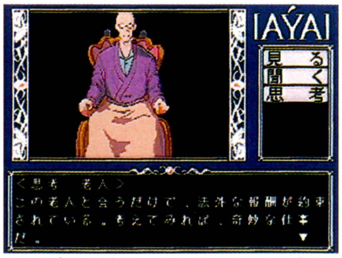
アドベンチャー / CD-ROM

データウエスト　'93年1月3日発売予定　7600円

パソコンで発売された人気アドベンチャー、『サイキックディテクティブ』がメガドライブに移植されるぞ。主人公は人間の心を読み取る能力を持つ探偵、降矢木和哉。友人の持ちこんだ奇妙な仕事を引き受けたためにある事件に巻きこまれる、というのがストーリーだ。



⬅同業の友人がうさんくさい仕事を依頼に来る。



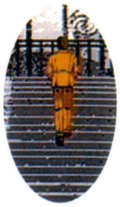
⬆この老人が事件の鍵を握っている。会うだけで莫大な報酬が貰えるのはなぜなのか。



➡ちょっと大人っぽい、渋いグラフィックなのだ。

アダルトな雰囲気のアドベンチャーゲーム





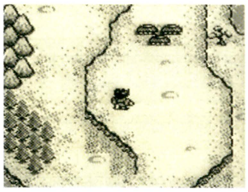
GB ゲームボーイ ONI 3 黒の破壊神

RPG　カートリッジ

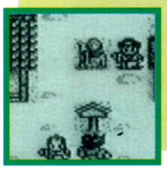
バンプレスト　発売日未定　価格未定　容量未定

日本を舞台にしたRPG『隠忍』シリーズの第3弾。今回はシナリオが章構成になっていて、章ごとに主人公が変わるシステムになっている。そして、最終章ではメンバーが集結し、ストーリーが盛り上がるのだ。また、シリーズ第1弾で好評だった変身も復活している。

日本を舞台に冒険する和風RPGなのだ



⬅魔が封じられている骨董品を集める、というのが今回のストーリー。





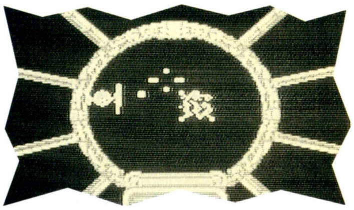
GB ゲームボーイ スターウォーズ

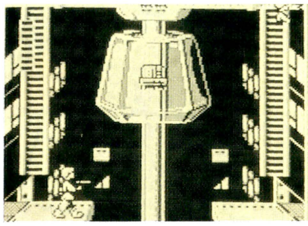
アクション&シューティング　カートリッジ

マイクロワールド　'93年1月発売予定　4200円[込]　1メガ

大ヒットしたSF映画『スターウォーズ』のゲームがゲームボーイでも発売される。プレーヤーは、ルーク、ハンソロ、レイア姫のなかから、操作するキャラを選択し、帝国軍と戦うのだ。映画のストーリーに沿った、アクション面と3Dシューティング面がある。

デススターを破壊せよ





⬆懐かしの名場面も登場するぞ。

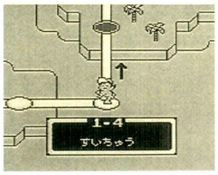
GB ゲームボーイ 高橋名人の冒険島3

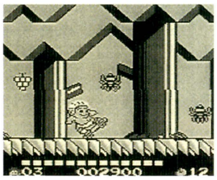
アクション　カートリッジ

ハドソン　'93年2月5日発売予定　3800円[込]　2メガ

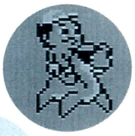
ファミコンで発売された人気アクションゲーム『高橋名人の冒険島Ⅲ』がゲームボーイでも登場するぞ。今回の冒険は、平和な南の楽園アドベンチャーアイランドが舞台。謎の宇宙人にさらわれた美女を助けだすのだ。仲間になってくれる恐竜ももちろん登場するぞ。

さらわれた美女を助けだすのだ!!





⬅⬆ゲームボーイ版では、まえのステージに戻ることができるようになった。



➡水中で活躍する恐竜、ノッシー。



⬅こいつは砂漠で活躍してくれるぞ。

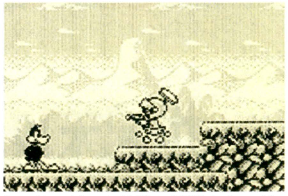
GB ゲームボーイ バックスバニーとゆかいな仲間たち

アクション　カートリッジ

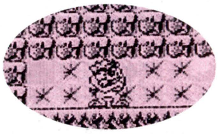
サン電子　12月発売予定　3600円[込]　1メガ

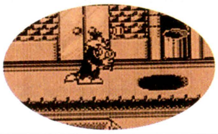
『ルーニーテューンズ』のキャラクターが活躍するアクションゲーム。各ステージは独立したストーリーになっていて、まったく違ったアクションが楽しめるのだ。ひたすらごちそうを食べまくるタズマニアンデビルのステージなど、変わったアクションも楽しめるぞ。

ゆかいな仲間が総出演なのだ!!



⬆フリスビーを武器に活躍する、ダフィーダックは1面で登場するぞ。

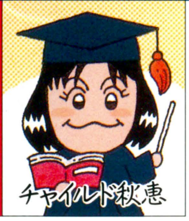




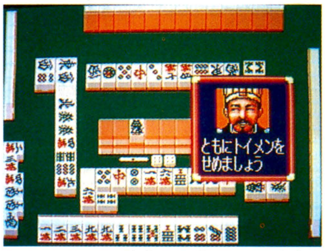
⬅おなじみ『ルーニーテューンズ』のキャラクターが総出演。

やよい♥秋恵の HYPER 新着情報



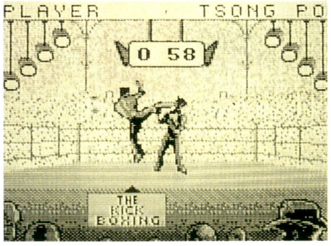


秋恵　くくくく……(不気味)。
やよい　あんたって、いつもヘンだけど、今日もヘンね。
秋恵　へへ、へへヘッ……。
やよい　あー、あー。わかりましたよ。参りましたよ。もういいよ。あたし、ひとりで仕事するから。最初はエポック社からのお知らせ。スーパーファミコンで『ドラゴンスレイヤー　英雄伝説Ⅱ』を発売するそうでーす。
秋恵　ケラケラケラ……。
やよい　あ～、うるさい!!　発売日、価格とも未定。斜め見下ろし型のRPGで、PC98からの移植です。
秋恵　アヒアヒアヒヒヒ……。
やよい　……。つぎはタイトーからのお知らせ。スーパーファミコンで、あの人気シューティング『ダライアス3(仮題)』を発売する予定です。
秋恵　ふにゅやららららら……。
やよい　今週最後の情報はウルフ・チームです。スーパーファミコンで、『ノイ・ギーア』という斜め見下ろし型のアクションRPGを発売するそうです。発売日、価格とも未定。
秋恵　せ、せ、せ、ん、ぱ、い……。助けて……。毒キノコ食べて……。
やよい　ギャハハハ(大笑い)!!　ど、毒キノコ!?　あんたって、いつもヘンだから、気がつかなかったわ!!
秋恵　ク、クスリを……。
やよい　クスリあげる代わりに、今度から真面目に仕事する?
秋恵　は、はい、指きりげんまんしますから……。お願い……。
やよい　あんたと指きりするのイヤだからクスリあ～げない!!
秋恵　バタ(倒れた)……。



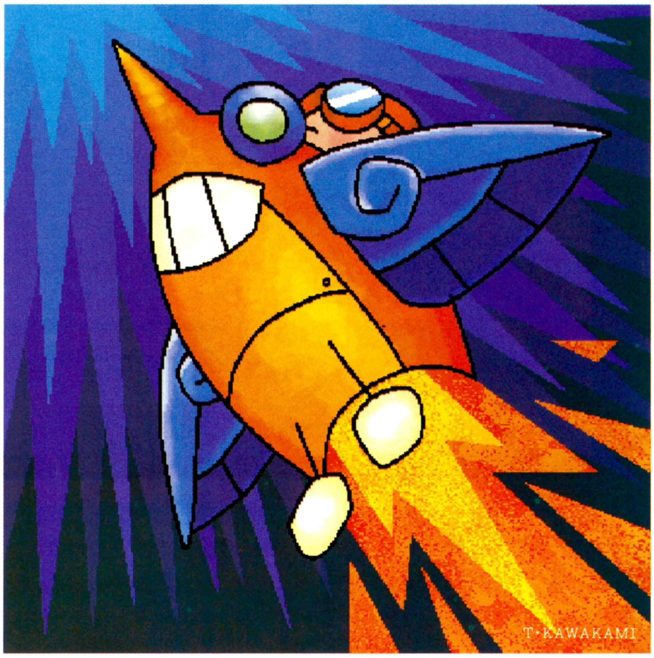
⬆PCエンジンで登場する「スーパー麻雀大会」。今回も強豪がそろっているのかな。

⬇ゲームボーイ版『ザ・キックボクシング』。豪快な蹴りが決まった瞬間。イカス!



WEEKLY ファミコン通信 1992 11・6

EDITORIAL INFORMATION



—次号特集は—

真・女神転生 世紀末攻略の書

悪魔合体ファンには垂涎の的である『真・女神転生』。本邦初公開の悪魔合体表もあるでよッ!!

次号 **10/30** 発売です 特別定価320円

■発行人：藤井章生 ■編集人：塩崎剛三 ■編集長：浜村弘一 ■副編集長：野田稔 ■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里 ■サブデスク：鈴木弘明、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎 ■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、小林和弘、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英 ■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学 ■編集協力：美村孝之、河上英人、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、島崎遙、水野多希子、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、レッカ社、STUDIO MARMALADE、編集スタジオ岩井 ■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、石川かおる、溝江由起子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士 ■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲 ■雑誌営業：中島直也、鈴木勝徳 ■出版業務：中尾敬子 ■出版局局長：西村弘紀 ■出版局副局長：小島文隆 ■出版営業統括部長：能勢仁 ■出版総務統括部長：別所聖一 ■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 10.23-11.6

10.23 FRI
週刊ファミコン通信 11月6日号発売
●ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団
●アダムス・ファミリー
●スーパーF1サーカス リミテッド
●銀河お嬢様伝説ユナ
●キアイダン00(ダブルオー)
●SNATCHER
●機動警察パトレイバー ～98式起動せよ！～
●BLACK HOLE ASSAULT
●スーパーH.Q.
●ヴィクセン357
●アダムス・ファミリー
●バットマンリターンズ
●In the wake of VAMPIRE

24 SAT

25 SUN

26 MON

27 TUE

28 WED

29 THU
●コズモギャング ザ ビデオ
●エアーマネジメント

30 FRI
週刊ファミコン通信 11月13、20日合併号発売
●ダブルムーン伝説
●真・女神転生
●サイバーナイト
●クライング
●ホリーフィールドボクシング
●プロ野球スーパーリーグCD
●ランドストーカー ～皇帝の財宝～
●ランパート
●チャックロック

31 SAT

11.1 SUN

2 MON

3 TUE

4 WED

5 THU

6 FRI
LOGiN 22号発売
●恐竜戦隊ジュウレンジャー
●スーパー・リニアボール
●レミングス
●ファンタズム
●キョロちゃんランド

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライダー書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に ☎03・3796・1916まで。


メサイヤ
MASAYA
ASSAULT SUITS
SFリアルアクション
VALKEN
重装機兵ヴァルケン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
この戦いに正義はない…。
目標を発見した。岩の中に埋まっている
2050年代、枯渇しつつある石油などの化石燃料を巡って、世界には不穏な空気が立ちこめていた。
2101年。ついに月面での鉱石採掘利権と戦略ビーム砲建造に絡んだ紛争が拡大。その規模は地球をも巻き込んでいった。主人公は1兵士として重装機兵（アサルトスーツ）AS117に乗り込み、戦火の中へ身を投じる。
■臨場感あふれる多彩なステージ
■4種類の武器を標準装備
■武器は3段階にパワーアップ
11月下旬発売予定、¥8,800（税別）
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1992 NCS Corp.
キャラクターデザインにうるし原智志氏を起用
とってもナイスな体当たり連載野郎達
P
営業戦隊
えい ぎょう せん たい
マルピーファイブ
5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES
セールストーキング/ACT.12
オロロ～ン！隊長のアカピーだ。悲しいかなこのコーナーはしばらく縮小！だから料理天国の龍虎さんの顔を拝めなくなってしまった今、より一層の濃縮してのこのコーナー、活字級数をモリモリ落としての展開だ。そうそう11月発売予定のPCエンジン「超兄貴」を諸君は知ってるか？あまりの変態さにウワサだけは歌手のコガネザワ以上。気になる君は抽選で資料を送るからハガキで「あにきにホレタ」係まで。じゃーまただぜ。
NECパソコンフェアにメサイヤさんが来るぞ。10/29～31、幕張メッセでっせ。
TVゲームの開発スタッフ募集！
グラフィック、サウンド、アニメーション（原動画・演出）の経験者を熱望。
腕に自信のある方は 03-3486-6314（沼田）まで！
お問い合わせは
NCS 日本コンピュータシステム株式会社 〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314・15（代表）
ヴァルケン ゲームミュージックCD 東芝EMIより近日発売

第9回 METAL MAX 2

完成を目前に、緊急誌上対談!

METAL MAX2もいよいよ完成が近づいているらしい。完成直前ともなればスタッフは最後の調整やら、バグ出しやらで寝る間もない忙しさ。しかし、今回は特別に宮岡氏と桝田氏が登場だ。ファンにはこたえられない豪華対談を実現したぞ!

1992年 年末発売予定!

斬新なシステムを実現

桝田(以下):いよいよM.M.2も最終調整に入って、やっとゴールが見えてきたね。

宮岡(以下):**今回も斬新なことに挑戦した**んで、システムが一転二転してプログラマーさんたちにきっと恨まれてるだろうなと思います(笑)

データイーストのM.M.2**開発担当者のキーボードには、涙の跡がある**ってもっぱらの噂だよ。

ホント?!

まあ、それはさておいて、そのあたりの新システムの紹介も含めて、今回は宮岡さん自らM.M.2を大いに宣伝してください!

モンスターを狩る!

まずは「**M.M.2は他のRPGとココが違うゼッ!**」みたいな派手なコメントを一発どーぞ!**やっぱし「戦車」でしょ?**

それは**違うね**。M.M.というと、すぐ「**戦車に乗るゲームだろ**」って言われるけど、それは2番目か3番目のポイントなんだ。

えっ、違うの!?じゃあ他のゲームとの差ってどこ?

怪物の「ハンティング」かな。怪物を狩るんだ!という積極的な意志を持ってプレイすること。これが一番違うトコだと思うよ。



指名手配ポスター・賞金のかかった敵が16匹に増えた

あー、ダメダメ。そういう精神論っていうか抽象的なコト、いくら言っても**ユーザーには伝わんないって**。もっと実のあること、言ってよ。

うーん。じゃあ、**町に指名手配のポスター**が貼ってあって、そのモンスターを倒すと賞金がガッポリ!ってのはどう?



ハンターオフィス・賞金受取り、情報集めはここで

ガッポリ!(笑)。

賞金のかかったモンスターは、**1匹でザコ1000匹分くらいの賞金になる**。それとM.M.2では「今週のターゲット」ができたぜっ。ボーナスのつくモンスターが週替りで指定されるから、そいつを倒せばこりゃまたガッポリ!



四天王のひとり、テッドブロイラー出現

またまたガッポリねぇ(笑)

要するにガッポリ儲けたけりゃ**おいしいモンスターをつけねらえっ!てことだよね。**その「つけねらう」部分が新しいワケだ!

うーん、まあ、そういうことかな。

改造は異常に充実

じゃ、**「戦車」ってのはその「モンスター狩り」の道具**ってコトだよね。

そう、あくまで道具。まあ、その「ガッポリ」のための商売道具だから、日常の手入れはもちろんのこと、より体になじむように改造もできる。といってもしといたらイイカナっていう程度だけど。やりたく



改造屋A・今回は全ての装備が改造できる



改造屋B・1台に主砲を3本も積める



プロデューサー:桝田省治

「天外II」の監督だ。

僕ら、開発スタッフだからどんなことでもズバリ!核心をしゃべっちゃうよ (桝田)

METAL MAX 2 開発者、宮岡寛氏、登場！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

プロデューサー、桝田省治氏と、本音で語るとっておきの対談!!



ゼッタイおもしろいから、買ってくれよ！
作った本人が言うからウソじゃないぜっ！

ない人はやる必要はない。

そういういじくりまわすのが好きな人のために、改造まわりは前作以上に異常な執念でもってバージョンアップしてるから、お楽しみに。

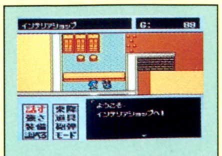
でも改造しなくても充分戦えるんだよ。自分で苦労して手に入れた金なんだし、好きなように使って欲しいぜ。

それからイチから設計して、自分だけの戦車を造れるようになったね。

博士のアドバイスを受けて、チャレンジしてくれよ。

成金趣味に走る

M.M.２って大金がイージーに手に入るよね。でももっと簡単なのは、その大金があっという間に消えちゃうこと。というのも買いたいものがいっぱいある



インテリアショップ・ゼータクとはこういうコト

し、いろんなサービスが受けられるからね。

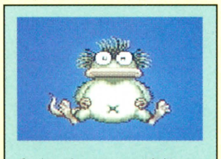


おだいじん・人にお酒をおごれるのは金持ちだけさっ！

前作も店の種類は多かったけど、今回は倍くらいになってるしね。

金の使い道に関しては他のRPGの追随を全く許していない（笑）!!

「それがどーした!」と言われればそれまでだけど。「無駄遣い」や「成金趣味」を思いっきり支援してくれる店がけっこう多くて、そーゆーコトを一度存分にやってみたかった人はきっとハマることうけあいだぜッ。



金くい虫・これが究極のステータスシンボルだぜっ

戦車にしても、店にしても、トコトン踏みはずせるフトコロの深い設計が「大人」っぽいよね。

ゲームデザイナー：宮岡寛
あのミヤ王。ゲーム業界マンガ「あそびじゃないの」原作者としても活躍中！

宮岡氏からキミへ一言

じゃ、最後にM.M.２を買うつもりの読者にメッセージをお願いいたします。ではミヤ王センセイ、一言どーぞ。

『みんな』のためじゃなく『自分』のために、『理想の実現』のためじゃなく『欲望の充足』のために戦ってください！！

次回は「METAL MAX 2」誌上プレイを大公開特集号だ！

パワー全開！ 宮岡先生に励ましのお便りを出そう。

「メタルマックス２」への激励や希望、質問などなんでも受け付け中。当コーナーで紹介します。データイースト（株）内「メタルマックス２」制作委員会あてと明記の上、下記の住所まで。

DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10

編集＝「メタルマックス２」制作委員会
発行元＝データイースト株式会社〔第9号〕
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
平成4年10月25日発行

※画面は開発中

WEEKLY ファミコン通信 no.203 定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信11月6日号(毎週1回金曜日発行)
第7巻 第45号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-3486-7111(大代表) ☎03-3796-1916(編集部)

Nintendo®

SUPER Famicom®



Q.

カートでのタイムアタックの成績がイマイチというあなた。そんな時はちょっと気分転換。頭の体操でリフレッシュしてみてはいかがでしょう。

というわけで、スーパーファミコンに関する言葉?で作られたクロスワードパズルにLet's Challenge!!

〈タテのカギ〉

1 彼、最近働きすぎなのでは?
2 ビッグブルーのサーキットの下 Ⓕ
3 カメじゃないからクッパ軍団には入れない………。
5 高度3800○○○○からダイビング。1○○○○は約0.3メートル。㋫
6 大きな宝箱を開けるには、やっぱり大きなものが必要です。㋤
7 本体右上にはスーファミマークが、はいったものが貼ってあります。
9 マジックハンマーです。けっして、こういうふうには呼ばないで。㋤
12 3つ目の紋章はこの塔の中に。㋤
14 カートにしがみついたら、なにがなんでも振りほどけ! ㋕
15 画面上のモンスターを凍らせてしまう魔法。㋤
17 ファミコンは8、スーパーファミコンは16。
19 無敵の素。㋻ ㋕
22 タテの9で叩きまくれ。㋤
23 これが悪い人とは、バトルゲームで対戦したくない。㋕
25 敵を踏んだり、速く走ったりするために身につける物。㋻ ㋤

1	2	3	■	4	5	6	7
8			9	■	10		
	■	11				■	
■	12			■	13	14	■
15		■	16	17	■	18	
	■	19	■	20			■
21	22		23		■	24	25
26				■	27		

●解答は次々号で。

〈ヨコのカギ〉

1 マリオペイントの必需品。㋬
4 「いつまでゲームやってるの!朝起きられなくなるわよ。」
8 デトロイトなら10年間。シナリオモードにはこれがあります。㋛
10 最初にたたかうコクッパの名前。㋻
11 火の玉を吐きだす大きな花の名。マントではじき飛ばせるぞ。㋻
12 ムーンパールを持たずに闇の世界に行くと、姿が○○○してしまう。㋤
13 島の地形では絶対量がどうしても少なくなってしまいます。㋛
15 ゾーラ、グースカ、フグマンネンなどの呼吸方法。㋤ ㋻
16 小さい(子供の)ヨッシー、ライタ。㋻
18 ガノンはこれを満たすためにトライフォースを求めたのです。㋤
20 お城から教会までは秘密の○○○を使って行くのだ。㋤
21 ヘブラ山の一ツ目モンスター。㋤
24 ノコ²ビーチのおジャマ君、○○²。㋕
26 弟よ!
27 流行は黄色いマント。カエルとタヌキはもう古着。㋻



㋻『スーパーマリオワールド』税込価格 8,000円(税抜価格 7,767円)
Ⓕ『エフゼロ』税込価格 7,000円(税抜価格 6,796円)
㋫『パイロットウィングス』税込価格 8,000円(税抜価格 7,767円)
㋛『シムシティー』税込価格 8,000円(税抜価格 7,767円)
㋤『ゼルダの伝説』税込価格 8,000円(税抜価格 7,767円)
㋕『スーパーマリオカート』税込価格 8,900円(税抜価格 8,641円)
㋬『マリオペイント』税込価格 9,800円(税抜価格 9,515円)

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

東京支店 TEL.(03)3254-1781 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1992
T1026251110298 雑誌26251—11/6
週刊ファミコン通信 11・6 ビッグタイトル大集合で必読の今週号なのだっ!! ASCII